歡樂攻略叢書 第8彈

破關攻略本

FOR PS

陸行鳥大冒險2

內附陸行鳥實用金手指

這個世界有一個叫做「不可思議之迷宮」
，那裡有可怕的怪物
也充滿了珍貴的道具。
如果你敢於挑戰危險的事情，
且擁有「冒險者之心」。
那麼就來窺探一下從現在開始的講解，
一定可以使你更易於探索迷宮，
瞧！上課的鐘就要響起了。

NO.1 GUIDE

全道具魔法、登場人物、攻略地圖
魔石召喚法、實戰攻略、等級測驗………等等！

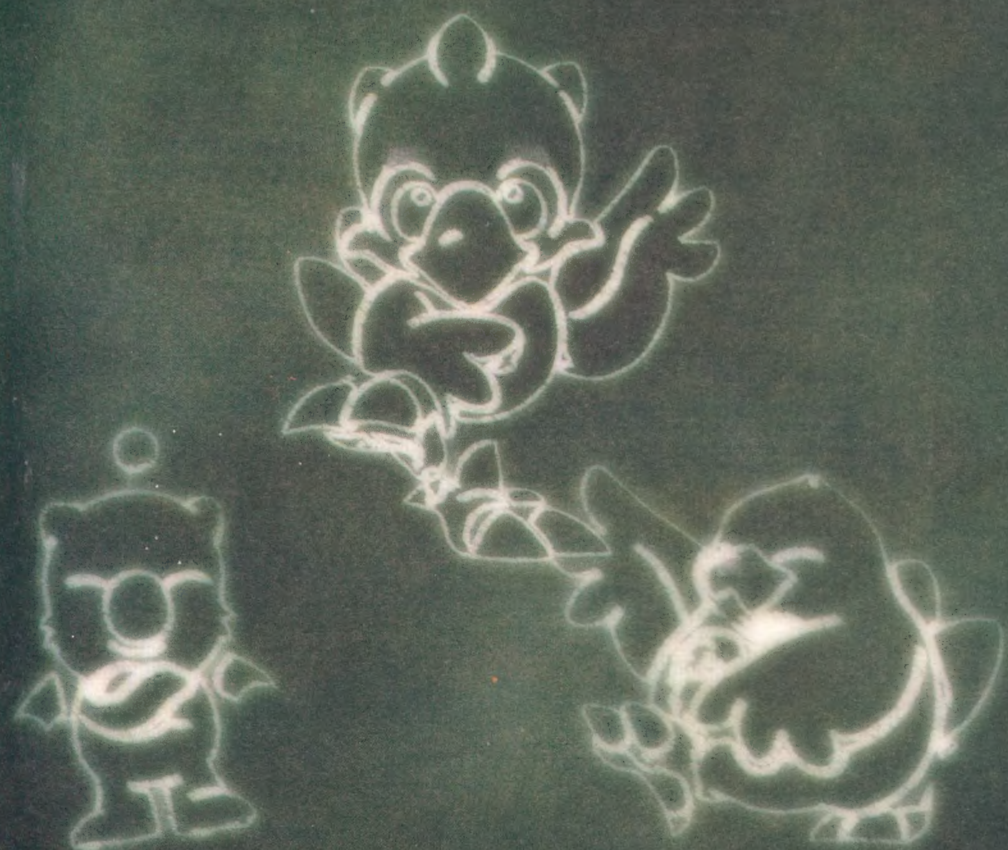
歡樂攻略叢書 第8彈



全彩超特價 定價250

陸行鳥大冒險2

最喜歡冒險的攻略本



陸行鳥與不可思議的伙伴們



糊塗英雄

Chocobo 陸行鳥

PLAYER

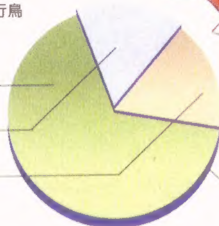
チョコボ

about Me 庫耶！（肚子好餓喔！）

黃色的羽毛與水汪汪的雙眼是本篇主角的註冊商標，他在摩古利的誘引之下，挑戰這個不可思議的迷宮。

in the Game 陸行鳥用踢球的方式闖關

主要的攻擊方法是用腳指甲踢倒敵人，如果再裝設鞍就可以提高防禦能力，此外陸行鳥也可以利用閱讀書本來使用魔法。



SYSTEM

剖面圖的使用方法

現在就來介紹主要登場主角的剖面圖，剖面圖上是遊戲中人物角色與其特徵的合併資料，刊載了編輯部獨自調查的印象資料，介紹人物角色時所使用的各個圖解的意思如下。



表示伙伴關係的水晶

青色是表示可以操作的人物角色、紅色是表示成為伙伴的人物角色、綠色是表示其他主要的人物角色。

狡猾的小惡魔

Mogri 摩古利

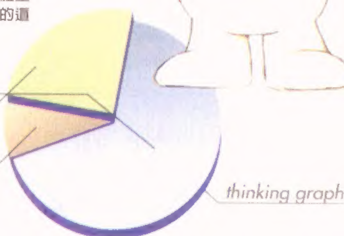


About me 得到珍奇的寶物了啊！

裝作自己是陸行鳥的大哥，但是戰鬥力卻遠遠落後於其他人，雖然他的個性是為了寶物就可不擇手段，然而卻不常引起災禍。

如果喜歡就強奪道具

如果喜歡就強奪道具攻擊方法是利用上半身體重的拳攻擊，而且反覆無常，偷取敵人所持有的道具，是一個打擊能力相當好的人物角色。



擁有醫治能力的少女

Priest

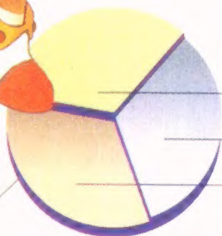
白魔道士

我是從哪裡來的？

白魔道士是一個細心照顧受傷的陸行鳥的有愛心少女，為了解開迷宮的謎底而與陸行鳥一同進行冒險。

使用治療的魔法・白魔法進行戰鬥

利用手杖打擊的攻擊方法攻擊力很低，但是她可以使用恢復的魔法，所以是一個非常適用於頭目之戰的角色，因為她可以一邊進行保衛的工作一邊進行冒險。



服裝時髦的機械老師傅

Cid 席德



about Me 機械的事大可委託我

他原本是一個獨自一人在叫做席德之塔的機械塔中勤於研究的頑固老頭子，為了取回被怪物們占領的機械塔，因而加入戰鬥。

in the Game 殺人的螺絲起子

利用巨大的螺絲起子痛毆的打擊方法力量也很強大，但是特殊的攻擊法「地雷設置」也有不容輕視的攻擊力量，危急存亡的時候，就會使出盾牌防護。

想製造機械

想要爆破

想要堅持仁義

thinking graph

無憂無慮的膽小鬼

胖陸行鳥 Fatty Chocobo



about Me 胖陸行鳥

他好像是白魔道士幼時的青梅竹馬，是經常看守村莊裡的道具屋的胖子陸行鳥，他的性格與其身體的塊頭不成正比，他非常膽小。雖非常害怕不可思議之迷宮，卻不自我墮落，而且遇到危急的時候，他就會挺身幫助大家，，所以他是屬於性情溫和、卻很有力氣的類型。

想要賣東西

想要買東西

想要幫助伙伴

thinking graph

SYSTEM

實際是一個容易感到寂寞的人？

Goblin 可布林

ゴブリン

about Me **戀愛真好**

雖然看起來像一個淘氣的小鬼，但是事實上是一個已經開始步入大人階段的純淨少年。他現在正在談戀愛，他與他心儀的戀人相約在村莊裡的餐廳，正值少年懷春的年紀。



想要變得更帥

想要知道女孩子的心

想要和那女孩變得更好

thinking graph

沈默寡言的魔法研究家

Wizard

黑魔道士

about Me ………………

他是在村莊的研究所中持續進行魔法研究、誠實的道士，據說他的來歷不明、年齡也不詳，永遠看不見斗篷下的本來面目，所以這個角色強烈給人一種奇怪的印象，但是他的精神卻始終是非常紳士，每當村莊危急的時候，他都可以不慌不忙、冷靜地執行正義。



……………… !

……………… ?

……………… ★

thinking graph

愛護綠色植物的孤傲戰士

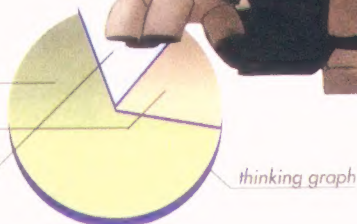
Golem 哥雷姆

ゴーレム



about Me　我來保護你

他是在村莊的郊外培植巨大樹木的巨人，他以保護樹木為最大的使命，所以即使災禍降臨，但為了不讓樹木受到傷害，也要誓死保護村莊。然而因為他看起來笨口拙舌的，又面無表情，所以乍看來有點恐怖，但是事實上他只是忠實地遵守自己的正義罷了。愛護綠色植物的心絕不輸他人。



可以彫刻出靈魂的彫刻家

貝比摩斯 Behemoth

ベヒーモス



about Me　我只彫刻我想彫刻的東西

他是一個拋開家庭，堅持己見、持續彫刻岩石、具有工匠風範的頑固老頭。因為太太離家出走，變得自暴自棄，回家的次數愈變愈少，所以被留在家中的兒子變成乖僻的性格，他也因此自責懊惱不已。事實上他是一個用槍的高手。



看守一切的時間守護者

Bahamut 巴哈姆特

バハムート

about Me 時間悄悄地流逝了…

這個怪物會突然出現在陸行鳥進行冒險的要點地方，然後留下類似建言的謎語，其目的完全不清楚。他似乎知道白魔道士過去的重大秘密，也知道出現在這個世界的怪物們的目的，他有一雙妖異的眼睛，可以迷惑陸行鳥。



冒險前的心理準備

從現在開始，挑戰像謎一樣的不可思議之迷宮的人物們，我們悄悄來聽一下他們現在掌控冒險的的心情

チョコボ
咕嚕、咕嚕、咕嚕咕嚕?（樹的種子？ 樹的種子?）

モーグリ
我只想要珍奇．道具！這樣戰鬥就可以隨心所欲了。

シロマ
想要和陸行鳥一起出去發現新事物。

デブチョコボ
我不要潛伏到迷宮裡，我只想與你們相遇在道具屋中。

シド
只要能使用我的發明品，就可以在迷宮的冒險中輕易取勝。

ゴブリン
一定要讓這個戀愛實現，那麼加油吧。

黒魔道士
攻擊魔法就交給我了。

ゴーレム
我、羽毛、收集，為了讓愛護的樹生氣勃勃。

ベヒーモス
彫出栩栩如生的彫刻作品是我的夢想。

バハムート
擾亂時空會帶來災禍，因為萬物的一切都受時間支配。

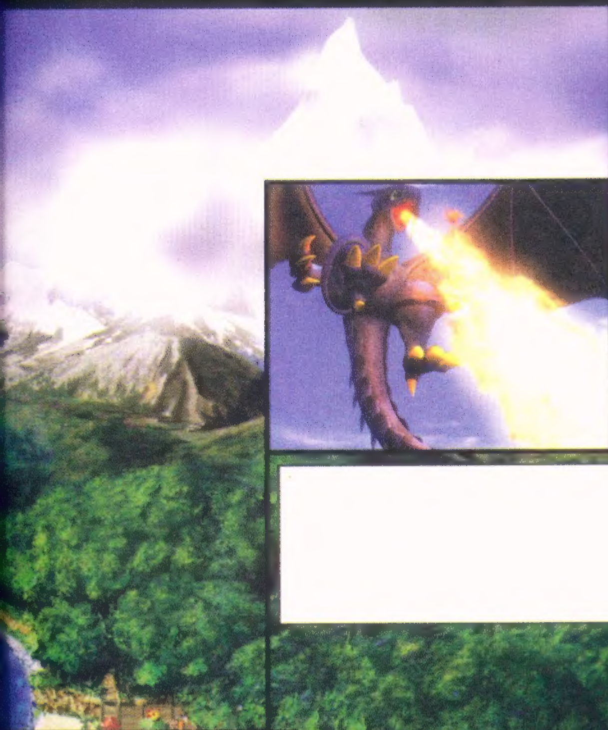
歡迎來到不可思議的學校

這個世界有一個叫做「不可思議之迷宮」的地方，那裡有可怕的怪物，但也充滿了珍貴的道具。如果你敢於挑戰危險的事情，且擁有「冒險者之心」。那麼就來窺探一下從現在開始的講解，一定可以使你更易於探索迷宮，瞧！上課的鐘就要響起了。














Contents

CONTENTS
目錄



CONTENTS CHECK!

★★☆☆☆
★★★★☆
★★★☆☆
★★★☆☆



新生教育

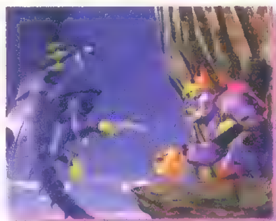
一起學習迷宮探索所需的基礎知識吧！！

我想儘快介紹迷宮探索所需的各種知識，但是首先希望新入學者從最基本的部分開始學習，現在介紹的基礎知識都是理所當然應該學的事，先了解這些知識將有助於探索迷宮，但是即使打算了解這些知識，有時候也會「看漏了」，所以現在就要好好理解情況，準備開始學習各個課程了。

STEP 1

遊戲的基本流程

The stage of the adventure is explained with introducing the fundmental flow of the game



這個遊戲基本上是來往於不可思議迷宮與岬村莊之間，而世界地圖就是扮演連接二個舞台的角色，現在就一邊介紹遊戲的基本流程，一邊大略介紹冒險的舞台。

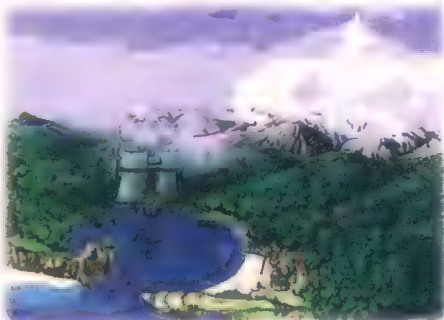
充分利用陸行鳥的三個舞台

陸行鳥的冒險是從岬上發現的不可思議的迷宮開始，這個迷宮就好像是這個遊戲的入門一樣，到處充滿了進行遊戲所需的基礎知識，讓你可以輕鬆過關，而真正的冒險是從到達岬之村莊開始，主要是以村莊為據點，一邊收集各式各樣的情報，一邊通過世界地圖上一個又一個的不可思議的迷宮。

不思議なダンジョン



ワールドマップ



村



不可思議的迷宮

不思議なダンジョン

迷宮RPG請注意離開程式的時候

一旦踏入不可思議的迷宮，基本上只要不使用「テレポのしおり」就無法出去外面。即使HP變成0、形成昏厥的狀態也無法逃脫，而且好不容易在迷宮內獲得的道具也會全部消失。所以迷宮探索一定要攜帶「テレポのしおり」一同前去。順便提一下，如果打倒最深處的頭目角色也有可能出到迷宮的外面，但是不可能一次的挑戰就可以輕易打倒頭目。所以請你先記住「テレポのしおり」是探索迷宮時不可缺少的重要道具，如果怎麼也無法獲得時，就只剩下在迷宮內找尋的方法了，祝您一切順利。

必須擁有「テレポのしおり」

世界地圖

ワールドマップ

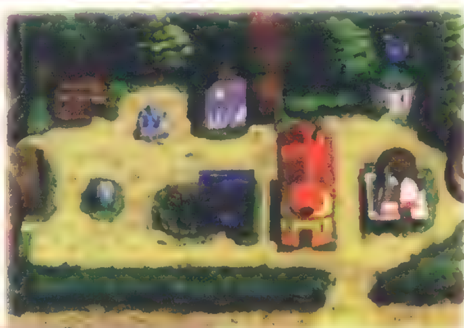
前往不可思議的迷宮所必經的道路

世界地圖所扮演的角色是連接不可思議的迷宮與村莊間必經的道路，基本上只有一條路，所以無法選擇自己喜歡的地點，而且每通過一個不可思議的迷宮，就會顯示出新的道路，此外每次故事往前發展時，地圖本身的樣子也會慢慢跟著改變。



村莊

村



謀求與村人溝通

陸行鳥們造訪的村莊中可以保管和強化在迷宮內獲得的道具，而且可以進行遊戲的貯存等，此外因為謀求與村人溝通，所以也會發生各式各樣的事件，以前白魔道士也曾住過這個村莊，但是岬的迷宮出現後，怪物們的樣子變得很奇怪，而且似乎變得愈來愈討厭人類…。

P032

利用特殊的道具解決村人的煩惱

住在這裡的村人們都帶有一些煩惱，所以只要幫助他們解決這些煩惱，和村人們的交情就會愈來愈深，因此可以獲得冒險所需的情報與道具，而村人們的煩惱大部分可以利用迷宮內帶回的道具獲得解決。



・一旦解決貝先生的煩惱，就可以獲得「泰坦的羽毛」

STEP 2

順利操縱陸行鳥

Dungeon search proceeds smoothly by knowing how to move Chocobo

說順利操縱陸行鳥的意思是「上下左右移動」「斜線移動」等，這些都是極單純的行動模式，但是在遊戲中的情形，這些行動都隱藏著通過迷宮這關所需的“攻擊關鍵”，現在就來解說關於陸行鳥單純而深奧的行動模式。





注意有效的移動方式

在迷宮內進行冒險的陸行鳥被設定具有所謂元氣的特性，而這個元氣會因為陸身鳥的某些行動…，例如會因為走路、攻擊、使用道具而減少，然而這個元氣一旦變成0之後，每次發生的行動都會使HP減少，最後因為昏厥而出到迷宮的外面，也就是說移動等行動也須慎重地考慮。



元氣

在迷宮內進行冒險時，儘可能避免徒勞無功的行動，因為草率的行動是元氣減少的原因。

一步步都有重要意義的陸行鳥輪流系統

這個遊戲是採用輪流制，基本上是陸行鳥與怪物相互交替移動（戰鬥以外的時候），如果陸行鳥移動，怪物也會跟著移動，相反地陸行鳥如果什麼都不做，怪物也不會採取行動，此外，除了移動以外，裝設武器、使用道具等一連串的行動也都採取輪流的制度，關於戰鬥時的行動次序，在下一頁再作解說，但是請您注意戰鬥中千萬不要進行沒有任何準備的行動。

上下左右的移動

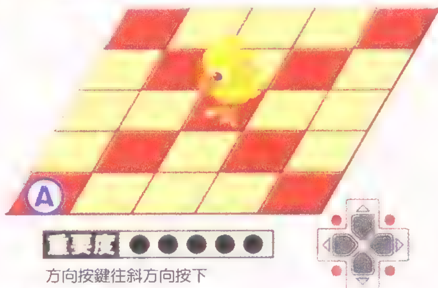


重要度 ●

方向按鈕上下左右地按

上下左右是陸行鳥基本的移動方式，不可思議的迷宮內，大體的通路都是上下左右延伸，所以進入房間之後，常常就是這樣移動，但是也因此容易形成一種浪費的移動方式，所以必須特別小心注意。

斜線移動



重要度 ●●●●●

方向按鍵往斜方向按下

這是不減少元氣的重要移動方式，例如要移動至上圖的A點時，斜著移動只要二步就可以到達目的地，如果使用上下左右的移動方式，就必須花上四步，所以應該注意盡量避免這種浪費的移動方式。

使用方向轉換，與伙伴們進行對話

一般在進行遊戲時並不容易察覺，但是事實上使用方向轉換，可以與伙伴們進行對話，對話的內容非常簡單，而且會因為這些對話而知道伙伴們的狀態。

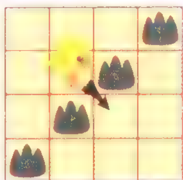


・因為HP狀態的不同，所給予的信息也會不相同。



斜線移動是迷宮探索之關鍵所在

斜線移動除了具有減少元氣的效果以外，還具有在進入的地形上自由移動的特性，例如因岩石而分隔的地方，採取斜線移動，就可以穿越這些地方（圖1），此外，在圍牆邊被怪物包圍時，如果使用斜線的移動方式也可能避難到通路上（圖2），這些想起來非常平常的移動方式也都是前期作品中所沒有的要素，所以延續前期作品的玩家必須小心注意。



・可以穿越岩石與岩石之間，但是比岩石還高的圍牆就不能穿越了。



・前部作品並不能這樣移動，但是戰路上這種移動非常重要。

方向轉換是重要的行動手段

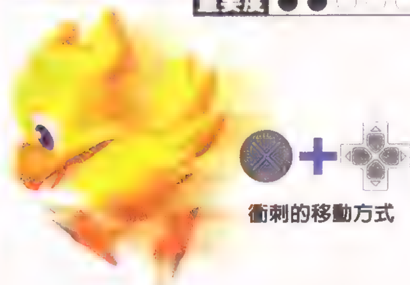
這個遊戲中大部分的移動都是採取輪流制的方式，但是方向轉換卻不包含在內，特別是戰鬥時，不使用方向轉換，結果將會產生天壤之別。



・與怪物接觸的局面下，會轉換方向。

快速的移動

重要度 ●●○○○



衝刺的移動方式

可以以平常二倍的速度移動，主要是在連接房間與房間的通路上使用，但是太過得意忘形的衝刺移動方式，恐怕會遭到怪物的包圍，所以必須小心注意。

方向轉換

重要度 ●●●●○



可轉向想轉的方向

同時按下方向按鍵與□按鈕，就可以進行方向轉換，順便提一下，只有在與怪物接觸的情況下，光靠方向按鍵就可以往怪物的方向移動。



因應狀況靈活運用攻擊方法

陸行鳥的攻擊方法大約分成四種，而主要的攻擊方法是利用銳利的爪攻擊怪物的通常攻擊，除此之外的攻擊方法基本上都是借用道具的力量來發動攻擊，因為道具的數目=可以攻擊的次數，所以並不能多用，而這些攻擊方法都與通常攻擊不同，它們可以攻擊遠距離的怪物，但是因為道具性質和等級的不同，有時候給予怪物的損傷可以高於通常攻擊，所以緊急的時候就會依賴這些攻擊方法。

通常攻擊



・一旦裝設爪，陸行鳥的攻擊力就會提高

魔法攻擊

P76



・魔法的書是容易獲得的攻擊道具

召喚魔法

P83



・利用所謂的魔石道具，就可以召喚出召喚獸



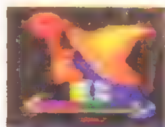
・使用「踢倒」的指令，擁有的物品就會變成武器

看決定攻擊順序之ATB量表的方法

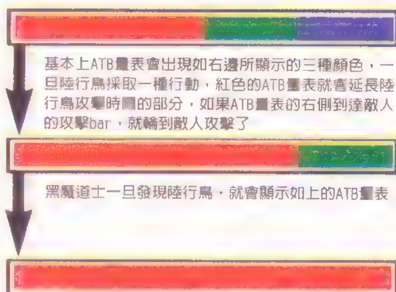
這個遊戲的行動系統是採用輪流制的方式，但是戰鬥時會依據加入速度概念的新ATB系統，而採取行動。如果是一般的輪流制，陸行鳥與怪物會輪流發動攻擊，但是新ATB系統的情況卻是如果陸行鳥的速度超過怪物的速度，陸行鳥就有可以進行連續的攻擊，而表示陸行鳥行動順序的東西就是怪物腳下顯示的ATB量表。



ATB量表的移動變化



基本上ATB量表會出現如右邊所顯示的三種顏色，一旦陸行鳥採取一種行動，紅色的ATB量表就會延長陸行鳥攻擊時間的部分，如果ATB量表的右側到達敵人的攻擊bar，就輪到敵人攻擊了



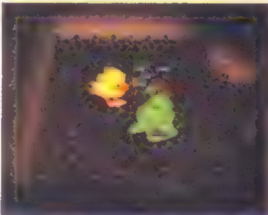
基本上ATB量表會出現如右邊所顯示的三種顏色，一旦陸行鳥採取一種行動，紅色的ATB量表就會延長陸行鳥攻擊時間的部分，如果ATB量表的右側到達敵人的攻擊bar，就輪到敵人攻擊了

黑魔道士一旦發現陸行鳥，就會顯示如上的ATB量表

一旦陸行鳥採取任何一種行動，輪到陸行鳥進行攻擊部分的紅量表會延長，陸行鳥再次採取行動時，敵人的攻擊量表會到達ATB量表的右端，這個時候就輪到黑魔道士進行攻擊了

ATB量表的長度

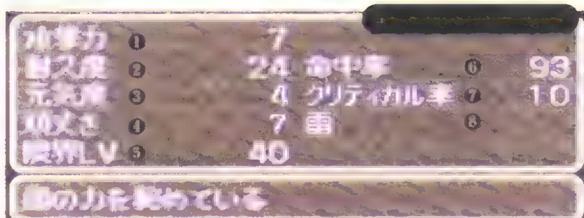
ATB量表的長度會依怪物的類型與使用的招數種類而有所不同。ATB量表的存在特別容易知道使出的招數種類，所以ATB量表愈長，陸行鳥準備的招數危險度就可以愈高，如果出現長的ATB量表，就可以在輪到敵人攻擊前打倒牠。



如果出現長的ATB量表，就必須注意，因為在發動攻擊前，自己就會先倒下

武器＆防護用具的耐久性

支援戰鬥的爪與鞍都設定了各式各樣的明細單，之中最需注意的是耐久度的情況，每次使用爪，或每次使用鞍，耐久度就會漸漸減少，一旦耐久度完全沒有時，爪與鞍就會粉碎。因為爪與鞍一旦損壞，就無法再次恢復到原來的狀態。所以進行冒險時，必須經常一邊注意耐久度，一邊進行遊戲。



❶ 數值愈高，攻擊力愈高
❷ 這個一旦變成0，武器就會損壞
❸ 數值愈高，元氣愈難減少
❹ 一旦使出這個數值的次數攻擊，耐久度就會下降一個數字
❺ 鍛鍊度的界限值（簡單的說就是附加在名稱之後、可數值的上限）
❻ 攻擊的命中率
❼ 危急攻擊的準確率
❽ 附加在爪上的屬性／特殊能力

提高耐久度的方法

因為合成耐久度可以再恢復過來，合成的時候，如果可以加入怪物的萃取物，耐久度全部可以提升5，所以一定要嚐試看看，而且除了合成以外，也可以利用所謂恢復之卡的道具和村裡的鍛煉屋提高耐久度。



↑一面經營倉庫，一面經營鍛煉屋的卡梅頓，請他幫忙修理武器。

耐久度會因為武器而有所不同

耐久度會因為武器而有很大的差別，合成的時候，高耐久度的武器與低耐久度的武器互相合成，會使全體的數值下降，所以必須小心注意，而且即使是同種類型的武器，也不可以疏於檢查武器的耐久度。



↑漸漸提高低耐久度武器的秘訣就在於與低等級的同伴合成。

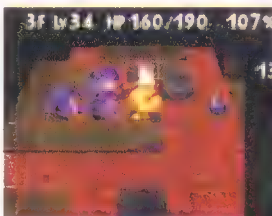
警告耐久度減少的信息

戰鬥中偶爾出現「～的爪可能損壞了」的信息是警告您耐久度減少了，順便提一下，這樣的信息是表示耐久度只剩下10，而下一次顯示的信息是「～的爪好像損壞了」，如果出現這個信息，就會很糟糕，所以最好卸下裝備

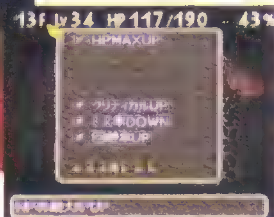
[illegible]

P83

基本上耐久度變成0之後，爪與鞍會損壞，而且無法再恢復原來的狀態，但是鍛鍊度已經提高到某種程度之後的武器一旦損壞了，接著就會出現「不可思議的羽毛」，這個羽毛可以讓陸行鳥使用的魔法和狀態大幅度提升，是一項重要的技能，雖然不忍破壞好不容易鍛鍊出的武器，但是想要收集不可思議羽毛的人，也可以故意破壞爪或鞍，而不可思議的羽毛會因爪或鞍的種類，羽毛的效果會有所不同。



↑強化魔法的奇怪羽毛擁有擴大魔法有效範圍的效果。



↑奇怪的羽毛中，有的可以讓現有的能力値提高

影響戰鬥的屬性

怪物和魔法、爪和鞍都擁有屬性，所謂屬性就是天地間相生相剋的事情，相反的屬性會因為進行攻擊而使其效果格外提升，用冰屬性攻擊炎屬性的怪物，所給予的損害可以比平常更大，順便提一下，相同屬性的同伴，攻擊威力會減半。













炎與冰、雷與風是相反的屬性

想要知道道具屬性的人 P049
想要知道魔法屬性的人 P079
想要知道怪物屬性的人 [illegible]

伙伴角色的支援戰鬥

在「陸行鳥2」中，參加故事演出的伙伴角色也會幫助陸行鳥進行冒險，然而進行冒險時並不能選擇一起冒險的伙伴，而是順著故事的發展，伙伴就會一個個登場，然後背地裡支援陸行鳥的冒險行動。

伙伴會因不同的事件而出現

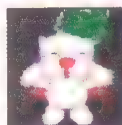
伙伴也和陸行鳥一樣，可以設定成長的特性，基本上不會顯示出HP以外的特性，但是陸行鳥的等級提高後，地位也會同時提高。

伙伴的特性

扮演支援冒險行動的伙伴角色如右三個人，各自擁有陸行鳥所沒有的特殊技能，伙伴魔克里在「盜取道具」、白魔道士在「恢復魔法」的情況下，會採取可以反映角色性格的行動。

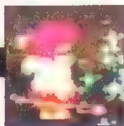


←席德的特殊能力是埋設地雷，陷害敵人。召喚獸會因為不可思議的羽毛而登場



Mogri モーグリ

從怪物身上盜取道具



Priest 白魔道士

恢復陸行鳥的HP

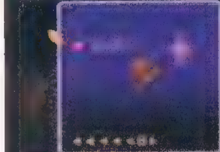


Cid シド

在地上設置地雷

[illegible]

協助冒險的伙伴不只扮演伙伴的角色，「FF」連續比賽中大家所熟悉的召喚獸們也可以支援陸行鳥進行冒險，然而為了使泰坦或萊姆的召喚獸成為冒險的伙伴，需要有從武器和防護用具中獲得的、不可思議的羽毛，而且請您先記住每次的召喚都會消耗元氣，順便提一下，伙伴同樣可以設定身份，所以太過分的使用方法會使HP變成0，而後完全消失。





↑→召喚獸所給予的幫助只限於一個舞台，所以最好用在進行頭目戰時。

讓陸行鳥成長〔變得更強〕

Let's learn the five ways of strengthening it and raise stronger Chocobo.

愈深入迷宮中，愈變愈強的怪物們…，自己培育的陸行鳥雖說也會稍微變強，但是一旦繼續深入後，將會遭到報復而陷入不能想像的苦境中，現在就一邊介紹陸行鳥的強化法，一邊解說成長系統的概要。



強化陸行鳥的五個方法

讓陸行鳥強大的方法大約分成五種，從最基本的提高陸行鳥的等級開始，到可以學會各式各樣能力的不可思議羽毛的收集方法…，請您先清楚把握各個方法部特徵，再取得這五個之間的平衡，然後決定學會陸行鳥的養育方式。

HARD

收集不可思議的羽毛

不可思議的羽毛如果不破壞鍛鍊好的武器就無法獲得，所以不採取斷然決定的玩法進行冒險，就很難獲得這項道具

* 收集珍奇的道具

道具之中，存在一些具有特殊效果的道具，雖然進行多項冒險之後，也不一定能夠獲得，始終還是與機率有關關性

* 爪與鞍合成

爪與鞍中，有些是從一開始就鍛鍊好的正數值武器，這些武器若與附加上正極要素的道具同伴相結合，就能提高武器的基本能力。

* 提高魔法的等級

會依據閱讀書本的次數，而大幅提高三個階段，因為比起通常攻擊，可以造成更高的損傷，所以變成戰鬥中不可缺少的攻擊方法之一。

* 提高陸行鳥的等級

這是讓陸行鳥的基本身份提高的強化法，每打倒一個怪物，陸行鳥的等級就可以提高，而且攻擊力與防禦力等基礎特性也會跟著上昇。

EASY

提高陸行鳥的等級

打倒怪物所得的經驗值貯存到某一固定的數值後，陸行鳥的等級就可提高一個等級，而攻擊力與防禦力、HP的基礎特性也會因此上昇，雖不是大幅度提昇，但確實也使陸行鳥變強了。

由於等級提高而上升的身份

HP

上升率最高的特性，這個數值一旦變成0之後，陸行鳥就會呈現昏厥的狀態，因而被扔出迷宮之外。

攻擊力

即使等級提高再多，都只能上升一個等級，所以擁有上升率非常低的特性，然而裝設爪也可以使攻擊力上升。

防禦力

與攻擊力一樣屬於上升率非常低的特性，然而裝設鞍就可以迅速提防禦力。

提高魔法的等級

P076

ファイアの本	LV	10	つぎのLVまで	3
ブリザドの本	LV	11	つぎのLVまで	9
エアロの本	LV	7	つぎのLVまで	2
サンダーの本	LV	10	つぎのLVまで	6
クエイクの本	LV	9	つぎのLVまで	3
ドレインの本	LV	10	つぎのLVまで	7

魔法總共有六個屬性，如果閱讀各個屬性相對的書本，就可以使魔法成長，而且每次等級提升，攻擊力也會上升一點點，當等級提升到某一固定的數值之後，魔法本身的等級上升後，攻擊力就會跟著迅速上升。

爪與鞍合成

P050

合成中有爪與鞍組合的基本合成，也有再加上羽毛或萃取物的三種合成（關於合成的詳細內容請參考P50），這種強化法的特徵是有時會依據合成的內容，在武器上添加屬性，或改變基本的特性。基本上會因為進行合成而提高武器的能力，但是錯誤的合成，反而會使能力值下降，所以必須小心注意。

基本合成

ツメ +1 ＋ ツメ +2 ＝ ツメ+3

三種合成

ツメ +1 ＋ ツメ +2 ＋ 炎の種 ＝ ツメ+3

三種合成

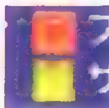
ツメ +1 ＋ ツメ +2 ＋ ゴブリンのエキス ＝ ツメ+3 耐久度・元気度UP

迷宮內的合成



かまど

把具有熟鍊度的爪（鞍）同伴放入爐灶中，然後點火就可以完成合成的步驟。

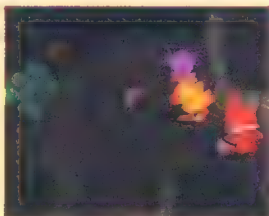


ファイアor サンダーの本

這二個是扮演點燃爐火的角色，不管使用何種魔法，合成的內容都不會改變。

萃取物合成的特徵

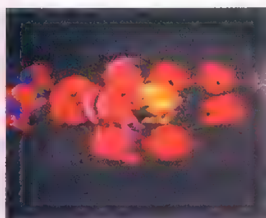
三種合成時所使用的萃取物基本上具有讓武器的耐久度恢復的效果，這種特殊的效果會使武器附上屬性，或讓武器的各種特性上升，所以每一種萃取物都有不同的效果，順便提一下，哥布林的萃取物除了提升耐久度之外，還可以提升元氣度。



獲得珍奇道具

P058

在不可思議的迷宮中，可以撿到各式各樣類型的道具，而其中最難以獲得的道具總稱為珍奇道具，叫做爪和鞍的道具中，也存在這種珍奇度特別高的道具，如果獲得這種道具，迷宮的探索大概可以變得更有趣吧。



道具的種類



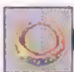
爪 ツメ

這是攻擊用的道具，有些爪具有屬性，有些爪則具有特殊的效果



鞍 クラ

它具有提高陸行鳥防禦能力的效果，其中也有可以完全擋回魔法攻擊的強力鞍



戒指 首輪

有些戒指可以支援戰鬥，有些則可以使狀態發生異常，所以戒指的種類非常多



石頭 石

這是主要用來攻擊的道具，經常是出現於死亡的怪物身上，所以種類並不多



書本 本

這是比較容易獲得的道具，其中有點麻煩的書或很麻煩的書珍奇度都很高



魔石 魔石

這是戰鬥中可以發揮強大效果的道具，所以進行頭目戰時使用是最有效果的



卡片 カード

卡片的種類相當豐富，而且具有各式各樣的效果，其主要的特徵是大部分的卡片都是負屬性的道具



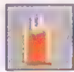
藥 薬

基本上高珍奇度的藥很少，所以簡簡單單就可以獲得各種類型的藥



果實與種子 実とタネ

「果實」比較簡單獲得，但是合成用的「種子」珍奇度就很高



入門書 しおり

種類非常少，而珍奇度很低，但是其中盜財主的入門書是最上級的珍奇品



其他

竊賊的鑰匙和鑿開堡的箱子等不同類型的道具存在萃取物



用空的酒 エキス

瓶打倒怪物後，就可以獲得萃取物，而萃取物主要是用於進行合成時

收集不可思議的羽毛

P080

利用合成亮光卡鍛鍊而成武器具有變成不可思議羽毛的素質，為了獲得不可思議的羽毛，必須先破壞培養好的武器，所以它具有平常無法獲得土特殊效果。

羽毛的效果

提高魔法的威力

利用魔法書本發動攻擊的魔法通常只能攻擊個體的敵人，但是獲得所謂火球或暴風雪的不可思議羽毛之後，就可以擴大魔法攻擊的領域，因而可以攻擊二個以上的敵人。



召喚獸加入伙伴的行列

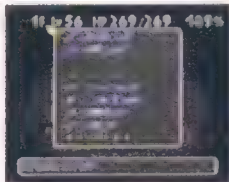
召喚出召喚獸的羽毛可以從耐久度高的武器中獲得，順便提一下，鍛鍊度低的炎屬性爪可以變成火球的羽毛。



不可思議的羽毛與其鍛鍊度

依據武器種類的不同，鍛鍊度多少也有些不同，但是沒有必要提高到正30或正50這麼高的數值，如果鍛鍊度到達某一程度之後，“羽毛”就會出現，但是一種武器也有可能出現二種等級的羽毛，第一等級的羽毛是＋3的程度，第二等級的羽毛則是＋8的程度。

木造的爪或鞍等比較容易獲得的武器，大部分都會變成可以影響身份的羽毛，所以只要擁有這些羽毛，就可以提升HP至最大值，或是可以提升防禦力。



NOMAD

可以銜接耳機，大型搖桿
攜帶方便、機動性強！
拆裝快速，走到哪玩到哪！
另相容中文軟體，各位同學
可別在上課時偷偷地玩喔～

彩色液晶16BIT

歡樂隨身帶著走～go!

另有98戰鬥野王、T世三款原裝熱賣中建議售價：1800!

SEGA

NOMAD

16 BIT COLOR PORTABLE GAME SYSTEM

小喬	(02) 29435333
翔天	(02) 22820768
笙野	(07) 2354087
歡樂城市少年	(02) 23618837
泛亞	(034) 915721
永展	(048) 923785
台中欣奇	(04) 2242004

GAME

GAME

GAME

促銷狂銷大贈送！

隨機附贈3片遊戲軟體

小sega

彩色液晶掌上遊樂器

100%

與TV GAME完全相容

廣告設計:好來屋8660-6096

地理学

探查迷宮的組合形式，以及村莊的樣子。



陸行鳥所探索的「不可思議之迷宮內」，處處都有著各種的裝置存在，因此在這兒就以提高冒險危險度的陷阱為中心，從其詳細的內容乃至對應方法，對在迷宮探索時所必備的知識，逐一來說明。而以下就為各位介紹成為冒險據點的岬之村之樣子。並對村裡的各個建築物所伴演的角色，以及其發展經過，和住在村裡的村人生活等，一一來做解說。

STEP-1

Dungeon

FUSIGINA

了解不可思議的迷宮

不可思議的迷宮並非只是迷宮洞窟而已。在所達之處有著各式各樣的裝置陷阱，且連接著前面樓層的樓梯也會消失。那麼首先就讓我們來看看這個迷宮的「不可思議」處吧！

迷宮的構造會依進入的次數而變化

不可思議迷宮，會依進入的次數而有樓層形狀的變化，且照理講應有寶箱或道具，也不一定就會存在著。此外，樓梯的位置或陷阱的位置，種類等也都全部會變化。這也就是說。將會轉變成對一個嶄新迷宮的探索。因此，請各位玩家能活用地圖機能來進行遊戲。



＊擴大地圖是以選擇鈕來表示

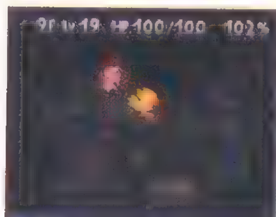


即使相同的樓層，迷宮的形狀也不樣

這兩張地圖，是相同迷宮內的相同樓層。在第1次的探索和第2次裡，可看出其構造是完全不同的。而玩家於此只要能把地圖機能的「設定」之「地圖表示」，設於ＯＮ上即可。如此畫面右下方就有地圖表示出來

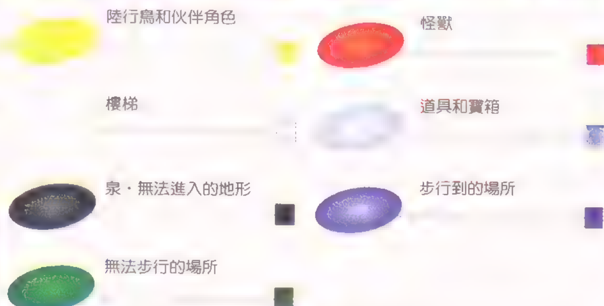
也有固定樓層存在著

在迷宮中，也有著雖經幾次造訪，仍不會改變其構造的樓層存在喔！但這種樓層，是以事件發生者居多數：另外亦有設置著各種特殊裝置等等的樓層喔！且其構造也是不會變化的



＊發生事件的樓層，以及有著持殊裝置的樓層，其形狀都是固定的

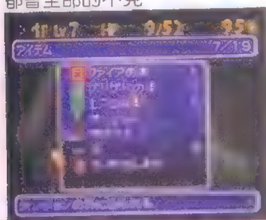
地圖畫面的看法



在畫面右下方所表示的地圖，通常會表示出步行到的場所。而若按選擇鈕，即可在全畫面尺寸上來看到擴大的地圖。至於地圖上的各個表示則有如上記般所示。也由於泉與岩石等的無法進入表示相同，所以在地圖上的區分將會較為困難。

在不可思議的迷宮裡沒有往回走的道路

在不可思議的迷宮裡，當要移動至下一個樓層時，前面一個樓層的連接樓梯便會消失。這也即是說，是無法往回走的。至於若要走出迷宮，則有下邊的３種方法可行。當陸行鳥的ＨＰ成為０時，是會被強制趕出到迷宮外的，而且所擁有的道具也都會全部的不見。



↑使用「テレポのしおり」是基本。在進入迷宮時，請一定帶進去。

往回走方法

使用テレポのしおり



ＨＰ成為０時

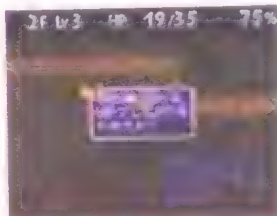


擊倒敵人頭目



可用記憶書籤（記憶のしおり）來儲存冒險內容

儲存基本上是在迷宮外進行的。不過，若擁有（記憶のしおり）時，就可在前往下一個樓層時來進行儲存。此時，若選擇「冒險のつづきをする」（繼續冒險），則該樓層的冒險便會展開。



↑若有「記憶のしおり」，就可在樓梯上進行儲存了。而１次可使用１張。

死神所經營的道具商店

在迷宮中，有時將會有死神所經營的道具商店開張，在這裡可購買道具，而且也能賣掉所持有的道具。不過，若故意的不繳錢而走出該商店的話，則該樓層中的死神就會出現，並會追殺你。雖然如此，只要你能到達下一個樓層的移轉樓梯或出口，便可算是「偷竊」成功，但由於具有危險性，故在此不推薦玩家們使用這種方式



・店裡放置著有各種形形色色的道具，其中也有不確定的道具存在　因此要慎重的來選用

困擾著陸行鳥的各種裝置

在迷宮裡，實際上配置著有各種的裝置。其中，有利於陸行鳥的東西只有一點點而已，但若能巧妙的來運用這種裝置的話，就可對迷宮探索有更進一步的內容可看性。

因此，在這裡將就有關於各種的裝置群組，以及利用法，做個更詳盡的解說。

需有道具的裝置

■爐灶……爪子（鞍）２個以上＋火（雷鳴）的書
■火炬……………………………………火（雷鳴）的書
■發電機………………………………………雷鳴的書
■泉…………………………………………………空瓶子
■被封印住的寶箱……………………擁有屬性的書
■竊賊的寶箱…………………………………竊賊的鑰匙
■再循環的箱子……………………２個以上的道具

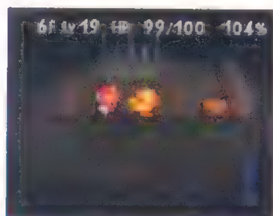
不需道具的裝置

■房間的傢俱
■寶箱
■謎之搖桿
■地板陷阱

■只有優點
■除優點外也有缺點
附有陷阱名稱的圖像，是以明顯方式來表示其性質的。

裝置的優點與缺點

基本上可取得道具的寶箱或泉等等，是個優點極大的裝置，而可引發狀態異常的地板陷阱，以及道具消除，怪獸召集等的謎之扳手，則是屬於缺點較大的裝置。而幾乎大部分的裝置，都是優點與缺點並存的。



↑寶箱與泉都是道具取得的要點，但絕非完全就是無懈可擊的。

かまど
爐灶

合成爪子或鞍在迷宮內可進行爪子或鞍的合成。不過「火」或「雷鳴」的魔法書是必要的。而有關於道具的合成詳細資料，則請參照50頁以後的「道具學」。



↑可對拾得的道具立即的進行合成。另外也要進行魔法書的儲存喔！

たいまつ
火炬

可使樓層整體為之一亮，看見原本看不到的裝置它是裝設在房間的牆壁上。當火消失時，可利用「火」或「雷鳴」的魔法書來點火。接著就可看出隱藏在樓層裡的陷阱了。



↑點火時是為火、雷；而消去時是以冰、風的魔法。如此該樓層的陷阱便可看到

発電機
發電機

要發動這台「發電機」是必須要有「雷鳴」的魔法。其效果比「火炬」還要強力，可照明樓層的整體，並看出所有隱藏著的陷阱。



↑１台發電機即可照亮該樓層的整體。可用「雷鳴」來起動之。

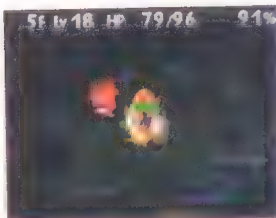
可取得藥物

若持有「空瓶子」時，就可去汲取藥物。至於要汲取幾瓶，或是要把它汲取到枯竭等，都是可以的。此外，所汲取的藥物內容也是有很多種。而假如使用「わき水のカード」（沸騰水的卡片）的話，就可使枯竭泉復活了！


↑也可使所汲取的藥物內容變化喔！有關藥物上的訊息，可參照「道具學」。

取得良質的道具?

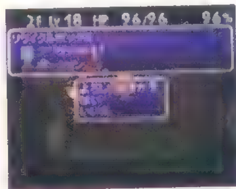
在寶箱中，也有被魔法封印住的東西喔！而這個寶箱，可藉由特定的魔法來打開它。但若錯誤的話，正確的魔法將會瞬間閃過。


↑首先使用魔法看看。而正確的魔法種類，是靠瞬間來得知。



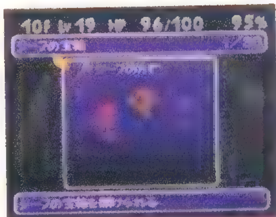
可把不要的道具……

若放入2個不要的道具後，即可進行交換其它道具的箱子。雖然到底會變成怎樣，完全得靠運氣，但若把沒有助益功能的道具放進來，或許就可交換到其它的道具了喔！


↑會變成如何呢？完全得靠運氣。但暫且就把不要的道具放進來看看吧！

一直無法打開的寶箱

擊倒席夫後，其身上的「席夫鑰匙」便會掉落下來，而這把鑰匙也是要打開「席夫寶箱」所不可或缺的鑰匙。因為除了這把鑰匙外，其它東西是無法打開「席夫寶箱」的。


↑若沒有「席夫鑰匙」的話，就會被說成是「道具不夠喔！」。

棚（書架）

可取得道具

在房間中，有時會有書架或木箱放置在那裡。而玩家可從這些棚架上面，無條件的取得到道具，且這些棚架也是與寶箱具有相同性質的物件；另外依棚架的不同，書或其它物品也都是有所區別的。

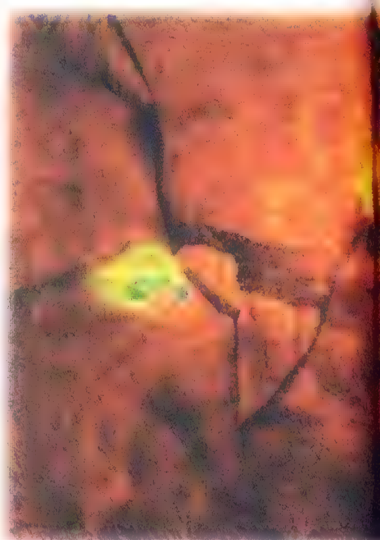
本棚（書架）

破爛物品放置場



▲以靠近「爐灶」附近的情況居多。而棚架的種類是依取得道具種類而不同的。

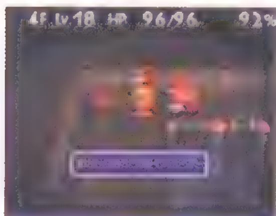




寶箱

有著各式各樣的道具

在寶箱中裝著有各式各樣的道具，至於裡面會有什麼呢？或許打開之後就可知道了，當然這個也即是取得道具的機會，所以只要發現了它，就請積極的來打開它吧！



＊由於沒有類別區分，因此讓人更期待著它將會出現些什麼呢？

死神從寶箱中出現

在寶箱裡面，有時也會有潛藏著「寶箱守衛（死神）」的情況出現。倘若打開寶箱之後，是要移轉至下一個樓層，亦或在逃出迷宮為止會被死神追殺，最後都將會被一擊而遭到毒手命中的。

也由於言在事前是無法察知的，因此當它出現後一定要有所覺悟，並利用死神攻擊的長時間，考量著要如何延長逃脫的辦法才行。因為能一次的逃脫出來，總是比死掉要來得好。



＊死神的ＡＴＢ量表非常的長，故在對方攻擊過來之前，36計逃為上策吧！←死神的ＡＴＢ量表非常的長，故在對方攻擊過來之前，36計逃為上策吧！

謎の

似乎全是優點的樣子……

起動「謎之扳手」時，將會發生的現象計有右項上的10種類。當然，若不起動完畢是無法得知其結果的。至於其優點具有「發現隱藏通路」「投下寶箱」與「敵人道具化」3種。

[illegible]	也即是撲空。什麼也不會發生
[illegible]	房間裡的地板漸漸地脫落。掉下去的話會通往下一個樓層。
隠し通路	隱藏通路出現。
[illegible]	該層樓的泉水會全部的消失殆盡。
[illegible]	怪獸將會大量的出現。
[illegible]	爆彈會大量的掉落下來
[illegible]	[illegible]將會[illegible]裝設上陷阱。
[illegible]	房間中的道具會消去。
敵アイテム化	房間中的怪獸會變成道具。
宝箱投下	寶箱會掉下來。



●躲避爆彈的方法

若被爆彈包圍時是沒有躲避的空間場所的，因此必須以斜向移動來閃躲通過。而爆彈的ＡＴＢ量表由於非常的長，因此要慎重的以最短的路徑來移動至回避場所上。也因為爆彈可在１個格子前用蹴踢方式來進行，故請玩家們都能巧妙的來利用它進行迴避。



↑令人驚恐的「爆彈投下來了」，故要慎重移動的來躲避掉它。



↑由於有「道具消失」的發生可能性，故要取得房間裡的道具

●謎之扳手的要訣

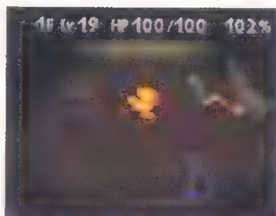
首先，為應付「道具消滅」的狀況，須把房間中的道具全部的取得。而為利用「敵人道具化」，則只要引誘數隻的怪獸靠近過來即可。此外，在「怪獸圈」裡的狹窄範圍上，將會有大量的怪獸會出現。而「相同的庫耶」等，則最好的是準備可廣範施以魔法的羽毛或魔石比較妥當。





看不到許多危險將的陷阱

在地板陷阱上，具有優點的地方非常的少。而且平常也都是隱藏在地板上而看不到。當ＨＰ或元氣較少時來踏觸到的話，則有可能會被造成致命性的損傷。



由於看不到，所以只好謹慎的來踏觸了。並且要牢記住對處方法呢！

看不見的陷阱對處的方法

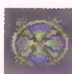
對於看不見的陷阱，要使用「目にいい藥」（益眼之藥），或是利用「火炬」、「發電機」來照亮該樓層都可以。此外，藉由攻擊動作，也可使一步前方的陷阱現出原形喔！



陷阱的種類

對陸行鳥有益的東西

說清楚一點，所謂有益的陷阱，也只有「等級提昇的地板」一個而已。這個可使陸行鳥的等級，無條件的提昇１個階段喔！



等級提昇的地板

搭乘在上面的話，陸行鳥的等級即會提昇１個階段。但乘上一次的話便會消失。而對敵人或伙伴是無助的。

依狀況而有所變化的東西

右方的９種陷阱裡，依其狀況都是具有優點的東西。其中的「掉落洞穴」或「電訊站」是在被敵人包圍時，可活用的一項脫出手法。而「變化的地板」或「狀態異常地板」，若結果風佳時，也是可使用相同手法的一項東西

各魔法陣裡，除各種類的效果之外，並設有特別的缺點在，但卻要注意敵人會混入當中。另外於此也是可以利用魔法陣的效果的。

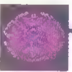


電訊站或魔法陣（紫色），都可使敵人或同伴角色進行個別的轉換。



變化地板

陸行鳥能變身成該樓層所出現的怪獸種類。通常攻擊時，可利用R1鈕來做該怪獸特有的攻擊。



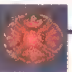
掉落洞穴

會掉落至下一層的樓層上。而若要攀昇的迷宮裡，由於前面的樓層將會變化，故須注意。



彈簧地板

乘上之後就可跳躍過數個格子。而且也可跳越過牆壁喔！只對陸行鳥具有效果



魔法陣（紫色）

可轉換至其它的魔法陣（紫色）裡。２個是以１組來連接。敵人與同伴角色皆可個別轉換。



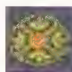
通訊站

可轉換至其它的場所上。敵人，同伴角色皆可進行個別的轉換。與魔法陣（紫色）不同，屬於單行道。



魔法陣（桔色）

在裡面時，所有的魔法都會變成無效。由於不會受到敵人的魔法攻擊，故魔法會也會無法使用。

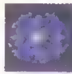


魔法陣（黃色）

只能在裡面，魔法的效果將會提昇。但要注意具有法道士系的敵人會滲入進來。

狀態異常地板

有如右邊頁數所述的將會產生狀態異常。同伴角色也有可能會發生。全部只要經過一定的回合後，就可痊癒了。



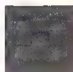
魔法陣（藍色）

在裡面時，ＨＰ的回復速度會變快。發現沒有敵人在時，可趕緊的在這裡來進行回復。

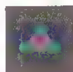
對陸行鳥有害的陷阱

右邊的 8 種陷阱，由於只有害處而已，因此要儘量的避免去踏觸到它。其中尤以「毒之地板」、「睡眠地板」、「損傷地板」等，當附近有怪獸在那裡時，即可能會招致到致命性的損傷。也由於同伴角色會個別的受到其效果影響，因此移動時要特別的注意，千萬不要去踏觸到看得見的陷阱。

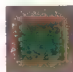




損傷地板
踏觸後即會有針刺飛出，繼而受到損傷。在遊戲序盤時是個令人困惑的關卡。



遺忘地圖
將會遺忘掉步行至此的地[illegible]陸行鳥的踏觸[illegible]有效。一次踏觸後即會消掉。



毒之地板
進入後即會遭到毒攻擊。也對同伴有個別的效果。



睡眠地板
踏觸後經一定的回合後，便會睡著。也對同伴有個別的效果。



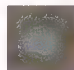
回轉地板
陸行鳥乘上去後即會回轉，裝備將會全部的掉落。若持續的搭乘在上面，則所持道具便會一個個的飛出去。



地雷
踏觸後便會爆炸。在周圍 2 格內所有人物都會受到損傷。而爆炸的中心部份是個空洞。也會對敵人與同伴產生效應。



泥之地板
陸行鳥進入後，就會滑溜溜的而無法走出。並會在脫出前消耗掉元氣。



粘液
依怪獸而作成的陷阱，是以蛞蝓系怪獸所作出的粘液。踏觸後會變成「緩慢遲頓」的狀態。敵人或同伴也會有相同的作用。

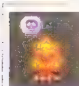
藉由陷阱而產生的狀態異常

在這裡將匯整出，因陷阱所引發的狀態異常之諸般情況。其中具有優點的，大概就只有「透明」與「黑斯特」而已，其餘則都是缺點較多。



狀態異常即使藥物也會發生

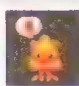
[illegible]「毒藥」等，藥或卡片也是會發生的。



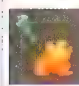
毒
步行或攻擊等等的的行次數，會使ＨＰ下減。敵人、同伴也都會遭受到同樣的效果。



透　明
只有陸行鳥，其姿態會消失，不會成為敵人攻擊的對象。而自己的行動可依通常方式來進行。



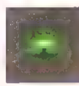
ヘイスト
敏捷度會提昇。移動、攻擊敵人，同伴也會受到同樣的效果。



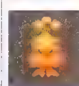
眠　り
睡著之後到醒來之前，將會什麼都無法做。當附近有敵人時，就有可能會遭到他單方的攻擊。



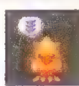
沈　黙
將會無法使用魔法。敵人、同伴都會受到相同效果。可召喚出在魔石裡的幻獸出來。



トード
會變成青蛙。敵人與同伴都一樣。雖可橫渡水面，但在水面時，卻無法返回原來的狀態。



混　亂
移動、攻擊時，方向鍵的輸入與實際的動作將會無法相對應。故若不制定攻擊方向，就會無法命中。



スロウ
敏捷度會下降。會影響到移動與攻擊。敵人、同伴也都會受到相同的效果。



ミニマム
會變小。只有陸行鳥會發生。其攻擊力與防禦力都會顯著的下滑。

STEP-2

Village

了解村莊的全貌

這是陸行鳥冒險的中心地點，同時也是怪獸們所居住的一個村莊。在這裡可進行道具的買賣或保存，也可進行爪子或鞍的合成，以及遊戲資料的儲存等等。

到達村莊為止的路種

遊戲開始時，是還無法前去村莊的。首先要與摩古利一起去探索岬角上的迷宮。接著與白魔道士的女孩子相會，然後當通過岬之迷宮關卡後，就可藉由該名女孩的嚮導而前往村莊了。

發現到了不可思議的迷宮

與摩古利一起前去旅行的陸行鳥，在岬角上發現到了一座不可思議的迷宮，接著便潛入到裡面去探索了





白魔導士的家

以白魔導士家為據點，來進行迷宮探索因迷宮的裝置而把陸行鳥飛拋到外面，接著受到白魔導士的照料 之後，便可在她家進行儲存的工作了



過關後前往岬之村

到達最下層後，迷宮就會爆炸。接著陸行鳥他們會漂流到海岸上。也由於白魔導士的家將會損壞，所以陸行鳥與摩古利就會被那名女孩引導至村莊去



過關後前往岬之村

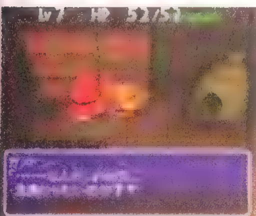
隱藏在白魔導士小屋的道具在白魔導士家的小棚架上，有著那名女孩失敗之作的藥物在。此外，當ＨＰ成為０而回到這裡時，就可從小棚架上取得到「ポーション」等等的４種道具了。



定食屋　道具屋　黒魔道士研究所
倉庫屋　ボムおばさんの家
ベヒーモス家　白魔道士の家

村人的煩惱可用道具來解決

這個村莊的村人們，全都有著個別的煩惱在。而對於他們的煩惱，陸行鳥可藉由在迷宮裡所找到的道具來逐一的解決掉。另外從與村人的會話中，也要去判斷要使用何種的道具，然後等到取得該項道具後，再來造訪他們。



↑雖然他並沒有什麼特別煩惱的事，但只要給他錢，就可借用到倉庫。

例 P144

黑魔法研究家比克斯

使用著研究所爐灶，但卻試驗錯誤的比克斯家。若能帶著「雷鳴」之書前往，則比克斯便會遵照該書指示，繼而對爐灶點火成功。之後，也就會把爐灶借給陸行鳥使用了。





酒醉著的摩魯波魯

在東貝利定食屋裡飲著酒的摩魯波魯，若能帶「雷鳴」之書前去給他，則他便會拜託你使用魔法。接著他會說「再多一點、再多一點」，然後便出了7次的魔法後，摩魯波魯便會回復到原來的姿態了……？







住在怪獸村裡的可憐少女

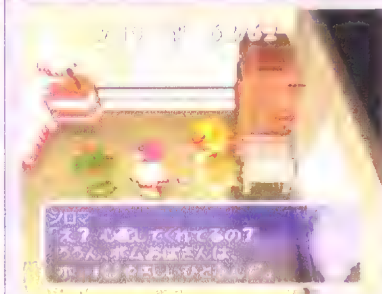
在怪獸們所居住的村莊裡，有一位以白魔道士自居的人類女孩。她原是住在爆彈婆婆的隔壁，但因村人非常的排斥討厭人類；因此使得她移住到岬角的小屋上去。但好景不常，小屋後來因迷宮的崩壞而毀損，促使她又再度的回到了村莊來。

在序場中所登場的人偶…

當她回到村莊後，就製作了一個人偶。而那個是在序場演出中所登場過的，這人偶到底……。



白魔道士の家



其實是位心地很好的婆婆

爆彈婆婆，其實是位以自己力量來扶養3位小孩長大的偉大母親。雖然近來她對白魔道士的這名女孩非常冷漠，但女孩卻說其實婆婆她心地很善良喔！也的確沒錯，她會對根本不是人類的陸行鳥與摩古利，有各方面的照料喔！

可儲存冒險的紀錄

在摩克利所處的1樓房間的床上，是可以進行儲存的。而陸行鳥從迷宮回來後的場所，也即是這裡。當然，在白魔道士家中的床上，也是可進行儲存的。故玩家可依自己喜好來選擇。

ボムおばさんの家







デブチョコボの道具屋



雖然身體很碩大卻是個膽小鬼

胖鳥可說是不會討厭人類的較少數村人之一。在啤之迷宮裡，或可說牠是個膽小鬼吧！但牠是在村莊裡開設著道具屋，並會協助陸行鳥冒險喔！由於牠擁有商人應有的精神，所以會與西特協力來作成通往迷宮的捷徑路線，但牠本人則由於會害怕而不敢進入。

通訊卡可在這裡來購買

道具屋裡的貨品齊備可說是不變的，其中的「テレポのしおり」，若是沒有儲備時，就可在這裡購買後，再往迷宮前去。而在店裡深處的一只木箱，也即是那條捷徑路線的入口。當要使用時，其入口就會打開。

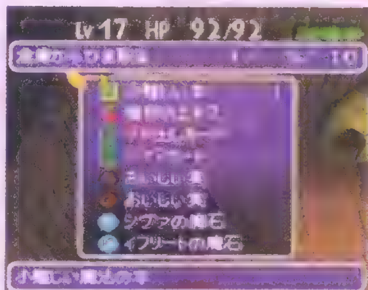
可愛的多魯不在了！

卡梅頓是經營著武骨式倉庫屋的一個人。
最初他是非常戰戰兢兢的工作著，但當他所愛（？）的多魯不在之後，就……。接著當多魯平安的回來之後，卡梅頓便又開始從事鍛冶屋。而且多魯也會在倉庫屋裡幫忙。

保管稀有道具

倉庫可藉由追加金錢來加以擴充。而若把稀有道具寄放在這個倉庫裡，也就可以安心啦！









ガメドンの倉庫屋

對爛醉如泥的摩魯波魯束手無策的老闆

這是村人休憩的場所，定食屋。由於摩魯波魯每天都到這裡來飲酒，並喝得醉薰薰的，因此客人都不敢上門來，就連老闆也都感到束手無策，看來這家店可真的是門可羅雀哦！



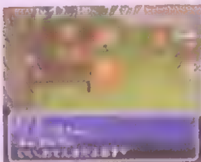
・由於摩魯波魯每天都在這裡坐著喝酒，使得客人們都不敢進來。



シェフ・ラ・トンペリの定食屋

廚師・拉・東貝利的定食屋陸續來訪的困惑人們

終於把爛醉如泥的摩魯波魯的酒菜給收拾掉了，接著客人也陸續的進來，結果，來了一對怪物情侶，但也不知為了什麼而在爭執吵鬧著，看來這家店可真是集騷鬧於一身的店哦！



←總算店門又開了，但這次卻是一對怪物情侶的爭吵！



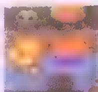
研究黑魔法的5位魔道士

有著一位具有威嚴與獨特風格的所長，以及日以夜繼研究著黑魔法的黑魔道士，他們為解開不可思議的〝黑魔法〞秘密，而在這裡鑽研著。真不知其研究的成果是…？



所長

研究著不可思議力量的所長，他對陸行鳥說可看得到「羽毛」。因此便會以樣本方式給予羽毛。



ビッグス

努力研究著可使用爐灶的方式…，真不知到底要如何才能有重大的突破呢？



ジェシー

使用怪獸的精華，並試驗藥品的調合。其完成的作品是「迪斯貝爾的藥」。



ウェッジ

研究再研究的熱心研究家。不過到底他在研究什麼呢？



クロマ

不愛說話的克洛馬，在通往地下的樓梯前，擺出陣式使人無法動作。真叫人吃不消。

黑魔道士研究所

ベヒーモス一家



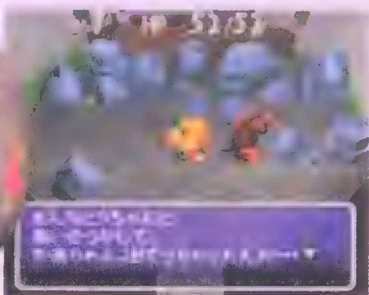


熱衷於石像彫刻的工人

由於父親而與石像彫刻結緣。接著便置家庭於不顧的熱衷從事彫刻工作，最後終於使他母親受不了的離家出走了，當然的家裡也只剩下他1人。看來可真是可憐喲！有點兒乖僻的貝比摩…



←↓在家裡若對貝比摩問話，父親便會告訴他要專心於彫刻的工作



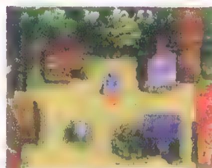
在這個地方的村人

P156

在村莊裡，除了建築物以外，也有著村人會聚集的場所。例如研究所和定食屋之間的大木上，以及倉庫屋和道具屋之間的石像上。其中在石像的地方，會有貝比摩的父親貝先生在那裡。雖然貝先生在那兒彫刻石像，但卻在途中因為想到了什麼而中止了他的工作。

而在大木的地方，會有名叫戈顧和戈修的2人在那裡。他們是在照料著生命力較弱的樹木，並常為著是否有可以使樹木更強茂的方法而煩惱著。

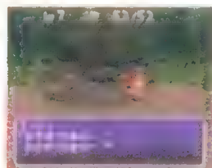
這些地方都是常會使人遺落掉的場所，所以請一定不要忘記的要來這裡拜訪一下喔！因為解決這些人的煩惱，也是非常重要的。





←彫刻著石像的人是貝比摩斯一家的貝先生，彫刻工作一半後正煩惱著呢！





→在大木附近的2個人，正為較弱的樹木細心看護著。

廣告設計：好來屋電腦設計輸出中心 02-8660-609



HAPPY

www.happyboy
www.happyboy.com.tw
歡樂聯線●即將上網

請洽全省縣市
各大電玩專賣店
指明歡樂商標就對了！



想放蝦米就放蝦米！

歡樂主機存放包



可裝各式各款電玩主機，提高你的移動力
電玩遊牧民族標準配備，多層夾層設計
讓你想放什麼就放什麼！還可插大哥大哩～
９９年電玩新趨勢，同學們的新抉擇！









HAPPY

歡樂聯線實業有限公司
MERRY UNION CO.LTD. TEL:2593-6433 FAX:2594-9700
www.happyboy.com.tw E-Mail:howng@ms18.hinet.net

道具學

解說有關各種道具的取得方法，以及使用方法與合成方法。

陸行鳥的探索和道具的使用，是絕對不可分開的。因此在這裡，將從有關道具的取得方法，到各種的使用方法及合成法，來為玩家一一解說。此外，在最後也將刊載可知曉其效果與稀有度等等的道具一覽表喔！



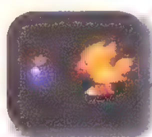


STEP-1

道具的取得與使用的方法

陸行鳥所挑戰的各式各樣迷宮中，沉睡著許許多多珍奇的以及普通的道具。而這些種類繁多的道具之中，卻也有數種甚至於相同的使用方法。本章節就從道具的取得方式開始，詳盡的解釋這些道具有效的使用方法。

入手方法



撿到



從寶箱中取得



由泉中取得

打倒怪物後取得



從架上取得



購買



使用方法



裝備



合成



給對手

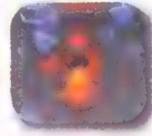
喝下



自己使用



事件



重點提示

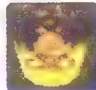
寶箱之中也有必須藉由特殊方法才可以開啟的寶箱。比方說席夫（シーフ）的寶箱，就必須藉由「席夫之鑰（シーフのカギ）」才可以開啟；而被封印的寶箱，也必須要由擁有地水火風雷等魔法屬性的的人才可以開啟。至於在哪裡開啟寶箱就由電腦隨機決定。但是，使用「吸血書（ドレインの本）」的角色，卻可以開啟與他沒有任何關係的寶箱。

寶箱不是只有一種

封印的寶箱



＋



各種魔法 or 吸血書（ドレインの本）

席夫的寶箱



＋



席夫之鑰（シーフのカギ）

LESSON 1 道具的取得與使用的方法

迷宮內掉下來的道具大致可以分類為３種型態。第一種是可以明確掌握名字與效果的道具。第二種是只知道名字但效果與狀態並不清楚的道具。第三種則是完全不知道名字與效果的道具…我們稱這類道具為不確定道具。對於名字與效果都能清楚掌握的道具，在遊戲中使用也會比較放心些；至於這類以外的道具，由於無法判斷它的效用如何，會發生什麼樣危險性的事情實在難以估計。接下來就依下列３種不同的型態，分門別類地介紹這些道具的特徵。

魔石、書籤以及書等類別的道具，在取得的同時就已經明確的知道它的名字與效果。比起大部分的道具都以不確定的狀況下登場的條件，這個型態的道具在使用上會比較安心。

確定的道具

石
本
魔石
しおり

迷宮內所獲得的道具，由於不知道其效用、名字為何，我們稱之為不確定的道具。在這類的道具中以卡片、壺等比較容易分類、辨識。不過它的正式名稱與效果可就完全不得而知了。

ツメ
クラ
エキス

只知道名字的道具

不確定道具

実　タネ
クスリ　腕輪
カード

爪子、鞍以及萃取物精華等類的道具，在得到的同時就可以清楚的知道它的名稱。雖然不必再經過一次的辨識，不過它的效果與狀態卻還是完全不明瞭，而與不確定道具最大的不同之處，就在於這些物品雖然不清楚它的使用效果，對於用途方面例如爪子專司攻擊、鞍專司防禦等功能都能明確的辨別。就基本上說來，萃取物精華是合成時才會使用到的道具。

爪、鞍之中隱藏的各種要素

依據爪子、鞍可以識別的部份來說，道具本身具備的特殊能力、狀況等都是可以確定的。其中特殊能力是指引起狀態變化與防禦狀態變化的能力。舉例來說，以「（縮小之爪）こびとのツメ」攻擊怪物的情況，立刻就會引發「怪物變小了」的狀態變化發生。這種給予敵人損傷之外的狀態變化，就稱之為爪子的特殊能力。

以鞍而言，就成防禦這種變化的能力（Ｐ49）。再者，爪子與鞍的使用狀態以鍛鍊度表示（Ｐ48）。鍛鍊度以「木之爪（木のツメ）＋１」顯示，正常的情況下會在名字後面加上一個＋號；如果名字後面的是－號，那麼這個爪子與鞍就是所謂的”被詛咒的道具”（Ｐ44）。又爪子與鞍之中也有附加屬性的道具（Ｐ49）。

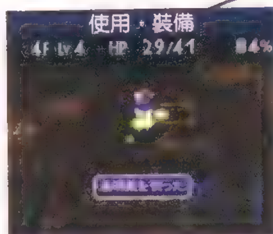
對於已經知道爪子、鞍的名稱與使用用途時再去做識別的工作的話，還可以發現其他各式各樣的要素。

LESSON 2 對於不確定道具本體的求知法

鑑別不確定道具名稱的方法，歸納起來主要有３種。第一種是採用直接裝備的方式來鑑別；第二種是使用卡片來鑑定；最後一種則是採用直接離開迷宮的方式加以辨識。其中各鑑定法的優點、缺點，請參照下面對應的圖示使用。

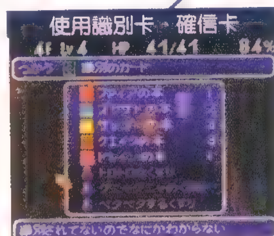


這是什麼？



不用什麼特別的條件就可以輕鬆得到結果的方法。你只要鑑別過一次就能夠持續他的效果直到離開迷宮之前。

裝備在陸行鳥的身上時，也會有受到狀態變化與損傷的情形。真可謂賭博性高的鑑別方式。



「識別卡（鑑別のカード）」可以確定１個道具，「確信卡(確信のカード)」則可以鑑別你手中全部的道具。是個最沒有危險性也是最踏實的鑑別法。

此種識別方法必須在有卡片的前提下才可以實行，沒有卡片的話一切終屬空談。不過要是準備太多卡片的話，其他的道具就無法攜帶了。



只要一離開迷宮的話，所有的道具就可以完成鑑定。即便是攜帶一大堆不確定道具時也一樣有效。

在迷宮內鑑定的結果，都會變成白紙。也就是說，拿到的道具除了手中有一樣的以外，都以不確定名稱登場。

即使用裝備的方式也無法確定的「項圈」

爪子與鞍只要在裝備了以後就可以清楚地鑑定，但是對於項圈而言卻是裝備了也無法識別。話雖如此，裝備後的項圈會顯露出他原有的效果，其中當然也就有負效果的項圈存在，裝備時可要特別的當心才行。再說，項圈跟爪子、鞍一樣，被詛咒的項圈不用「デスベルの鐘」是無法取下的。到底項圈有什麼樣的效果呢？

詳細的情況可以參照Ｐ68～Ｐ69的列表。



←由裝備後的效果就可以判斷出這個項圈為何物。

LESSON 3 道具的取得與使用的方法

一離開迷宮後，所有鑑識的結果就猶如水泡鑑定一次不確定名稱的道具之後，再次撿到同樣的道具時就不會以不確定道具的形式登場。不過當你一離開迷宮之後，所有的鑑定結果就會重置。舉例來說，在迷宮內品嚐「乾燥的果實（かんそうした實）」後鑑定它是「堅果（ナッツ）」的果實，當你離開迷宮之後鑑定結果就重置，等下一次再進入時「乾燥的果實（かんそうした實）」還是個未知的果實。

不確定道具



←在鑑識階段之前，還不知道效果的道具…



辨識之後判定名稱



←鑑別之後就可以清楚的知道這是什麼樣的道具了



同樣的物品鑑定完成



等待鑑定完成之後就會出現確定的名字。



一離開迷宮後就會重置

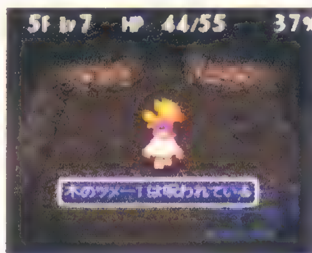
將鑑定過的道具全部重置的「遺忘藥（忘れんぼうの藥）」

與離開迷宮時一樣，會將鑑定結果全部重置的可惡藥品「遺忘藥（忘れんぼうの藥）」。當你服用了這個藥品之後，除了自己身上的裝備品以外，全部都會變成不確定的道具。當然這一類的藥也有以不確定名稱出現的時候，陸行鳥如果以嚐試的方式鑑定藥品的話，這回就不只是只有眼睛要脫窗了。



LESSON 4 咒文的效果與應對方法

爪子與鞍是提昇攻守能力最重要的裝備，其中以被詛咒的裝備最讓玩家們苦惱。至於這個詛咒有什麼效果？又如何才能解除這個詛咒？就請你繼續往下看囉。



丟掉被詛咒的裝備



丟掉被詛咒的裝備

攻擊力（防禦力）的鍛鍊度是負成長的一般來說，遭受詛咒的爪子與鞍等裝備的鍛鍊度都是負成長的，而他的攻擊力與防禦力比起同等級同樣的裝備來說也稍微遜色些，不過攻擊力與防禦力也絕對不能低於數值0以下。



不能卸除…

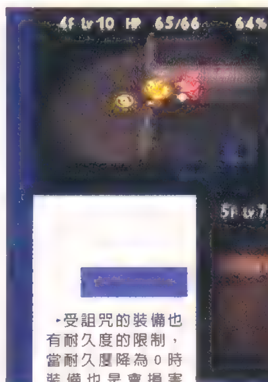
爪子也好、鞍也好，都比起沒有裝備還來的好。不過在不卸除就無法裝備的原則下，如果你這時取得更強的裝備時，用任何方法都不能卸除道具的話，新裝備也就不能發揮它的功能。

「死亡之鐘的藥（デスペルの藥）」有解咒的效果

使用「死亡之鐘的藥（デスペルの藥）」之後，所有遭受詛咒的裝備都可以被淨化，不過等級成為負數的結果還是不會改變。此外，解咒的動作也僅限使用於裝備之上。



・變成負成長的鍛鍊度，解咒後的狀況還是不會變動。



回轉床

・一路上回轉床所有的裝備都會被剝除，就算是被詛咒的裝備也不例外吧！



・受詛咒的裝備也有耐久度的限制，當耐久度降為0時裝備也是會損害的。

LESSON 5 道具的取得與使用的方法

在你打倒怪物之際，趕緊將空瓶子丟出，這時怪物的精華就可以輕易的取得。怪物的萃取物有很多的使用方法，若是能夠有效的運用，對於陸行鳥的冒險一定有所助益。就萃取物來說，大略的也可以區分為3個使用方式（內容見以下介紹），各萃取物的效力可以參照本書道具學P57與生物學P93頁。

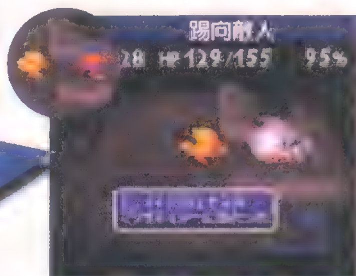


▲「空瓶子」（空のボトル）是沒有任何的攻擊力，因此使用瓶子之前先讓怪物衰弱些是必要的。自己使用





・以恢復體力與元氣為目的提煉出來的萃取物精華，可以使用在陸行鳥與夥伴之間



・把封印魔法、混亂的萃取物精華踢向敵人，是相當有效的攻擊方式



・合成時將萃取物一起加入其中，就會發生各種不同的效果

「識別卡（識別のカード）」與「石」是重點

最後的一擊如果要以攻擊力低的「空瓶子」作為攻擊的主軸是很困難的。使怪物瀕臨死亡狀態的攻擊，或者是讓摩古利（モーグリ）與席德（シド）重創怪獸都是很辛苦的，這時最方便的道具就是「識別卡（識別のカード）」與「石頭」了。到底敵人的ＨＰ值剩下多少，你只要把「識別卡（識別のカード）」踢向怪物就可以清楚的看出。之後，在一定的距離踢「石頭」攻擊就行了。基本上伙伴們採用接近戰的機會相當多，用這種方法可以防止同伴們給與怪獸最後的一擊。



・調查敵人ＨＰ的殘量前，最好先瞭解會受到多大的損傷

LESSON 6 持有物增加時的整理法

整理法1 使用回收箱（リサイクルボックス）是一石二鳥之計


→非常非常好的道具也可以使用。

由於搭配的原則是亂數決定的，將必要的道具放入回收箱絕對不是良策，因此放入不必要的道具空出空間，如此取得珍奇道具的機會也就增加。比起將不要的道具丟棄，這個方法應該比較好吧。

整理法2 把「藥」丟掉留下「空瓶子（空のボトル）」


→「空瓶子（空のボトル）」不論拿多少個都不會有什麼影響。

「恢復劑（ポーション）」等藥的數量會把可攜帶道具的數值佔滿。不過，空瓶子卻只會顯示「空瓶子有　個」而不佔任何道具欄的空間。正因如此，丟棄沒有的藥才能確保道具欄的空間。

整理法3 到商店販賣換取資金


→一次全部賣掉的話，要在買回來可就要雙倍的價錢了。

迷宮內也有商店可以進行道具的買賣。與整理法1相同，把所謂不要的道具丟掉的話有點浪費，還不如把它賣掉換取一些現金。只是賣給商店的價格只有向商店購買時的一半。

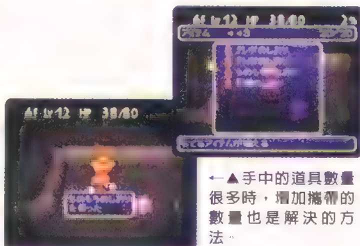
整理法4 利用「ける（踢）」的指令踢向敵人


→可別誤把「恢復劑（ポーション）」等道具踢向敵人。

把不要的道具踢向敵人是個不錯的道具處理法，當然這也可以造成敵人的損傷。這其中也包括了只能用踢的道具，像是「損傷藥（ダメージの藥）」等類的道具，趕快撿起來丟向敵人吧！

重點提示 重要度A級的「攜帶物書籤（ものもちのしおり）」

遊戲開始時陸行鳥能夠攜帶的道具數為18個。說到這裡，玩家們應該都會注意到這個數目應該一下子就不夠用了，有效的運用「攜帶物書籤（ものもちのしおり）」增加道具攜帶的數目是很重要的。「攜帶物書籤（ものもちのしおり）」一次可以增加1個攜帶的空間，與可讓道具分裂的「分裂卡片（分裂のカード）」組合使用的話，增加道具攜帶量也可以一次增加雙倍。


←▲手中的道具數量很多時，增加攜帶的數量也是解決的方法。

LESSON 7 探索不同類型的道具使用之道

道具的使用方法有很多種，不過大致可以區分為右邊的３種方式，能有效的運用對於陸行鳥的冒險才有實質的幫助。至於各類型的代表道具就列於使用方式之下，緊接著的是該項道具內容的說明。

一般的使用方法

- ●裝備（攻擊、防禦）
- ●使用（自己使用、喝下）
- ●踢（攻擊）

鑿壁

ホリーのツメ、クラッシュストーン、爆發藥

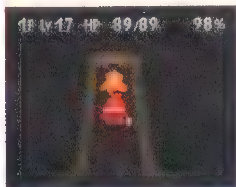
迷宮内的牆壁，使用上述的道具也是可以破壞的。由於迷宮中常常會碰到無法繼續挖掘或者是拿不到寶箱的情形，有效的活用這些道具是很重要的。即使使用的是「挖掘之爪（ホリーのツメ）」，挖上一小段的距離也會損耗爪子的耐久度，千萬可別無頭緒的亂挖，確定之後再下手是最好的。

開鑿



不開鑿





使用合成

本、エキス、タネ

使用迷宮内的鍋爐就能夠對爪子與鞍進行合成的動作。然而每一次的合成中，你必須用「火燄書（ファイアの本）」或「雷電書（サンダーの本）」來點燃鍋爐的火。另外，合成時與萃取物和種子一起放入的爪子與鞍，也會得到某種特殊的效果。



↑→配合萃取物與種子的使用，可以至作出各式各樣的爪子與鞍。



使用設置物

ファイアの本、サンダーの本

能夠讓黑暗的迷宮變得燈火通明、視線良好並發現隱藏的陷落板塊的道具就是「火炬（たいまつ）」與「發電機」。「火炬」可以使用火燄術或者是雷電術點燃，「發電機」則只能使用雷電術來發動了。



↑→利用火炬與發電機的照明功能，可以清楚的看見室內的每一個角落。



事件中使用

全部的道具

村莊中會發生多起的事件，而這些事件發生的條件中，以道具的贈與問題發生的最多。當你聽到「想要～」的時候，建議你不要吝嗇交出此物品。不過這些事件之中也有不知道村民的慾望為何的情況發生，這時就得運用你精明的頭腦去解決囉！



←要想解決村民們所煩惱的道具贈與問題，首先先要取得各式各樣不同的道具後再與村民聊聊吧！



STEP-2

爪、鞍的能力

探索迷宮免不了會發生幾場戰鬥，而將戰鬥導引到有利環境的條件，首先必須要非常瞭解爪子、鞍等裝備品的特性。以下就為大家介紹這些裝備品的特性所在。

爪子、鞍等道具是否擁有特殊能力與屬性，從遊戲一開始就已經是註定的。特殊能力的有無對日後與怪物的戰鬥有著很大的影響，而裝備品鍛鍊度的高低，也會影響到效果的好壞。



LESSON 1

鍛鍊度上升的話就能強化裝備

當爪子與鞍的名字後面有「＋２」等數字出現，我們稱這個數字為鍛鍊度的數值。一般說來此數值越高，代表著爪子與鞍的攻擊力與防禦力也就越高。相反的，道具之中也有數值為"　"（負值）的詛咒道具存在，一但不小心裝備上身的話，非得使用「死亡之鐘的藥（デスベルの藥）」解咒不可，這點在遊戲中可要特別的注意。

爪的鍛鍊度

攻擊力上升

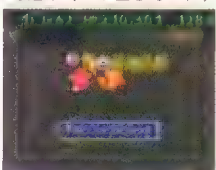
鞍的鍛鍊度

防禦力上升

關於鍛鍊度的提昇？

就高鍛鍊度的爪子與鞍而言，其能力數值高自然不在話下。至於提昇道具的鍛鍊度而言，由強力的道具著手開始培育也是可行的。鍛鍊度的數值除了可以藉由「琢磨卡（つや出しカード）」的使用外，利用「鍋爐（かまど）」將不同的道具合成起來，也是提昇鍛鍊度的捷徑。

琢磨卡（つや出しカード）



↑當爪子、鞍的鍛鍊值上升後，[illegible]成長的數值也可能[illegible]成±0

合成道具



↑熟練地完成合成的動作後，爪子與鞍也可能大幅的提昇[illegible]鍊度

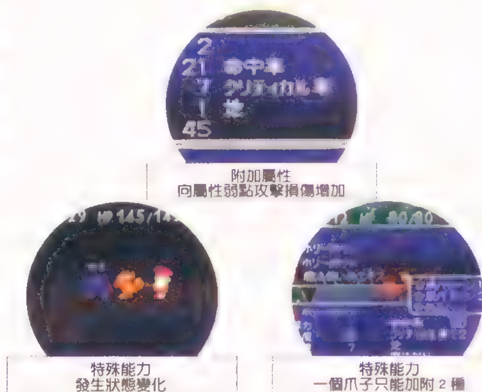
LESSON 2

關於特殊能力、屬性

除了鍛鍊度的提昇以外，附加各種屬性與特殊能力也是強化裝備的方法。接下來我們所要介紹的，正是裝備在附加這些能力之後到底有什麼具體的效果出現？

附加至爪子上

爪子的特殊能力會表現在是否影響攻擊對手之上。一般說來裝備上最多可以附加２個不同的效果，例如攻擊對方的同時，除了加附在敵人身上的損傷外，因為特殊能力的影響讓對方陷入睡眠、混亂異常狀況的變化也相當多。不過礙於效能的限制，一個爪子上只能附加２個特殊能力。接下來是附加各種屬性的場合，對於害怕某屬性的怪物以該屬性攻擊時，怪物受到的傷害比一般受到普通攻擊的創傷還高。



附加屬性
向屬性弱點攻擊損傷增加

特殊能力
發生狀態變化

特殊能力
一個爪子只能加附２種

附加至鞍上

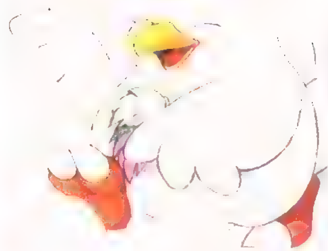
特殊能力的加附數量，較遠比爪子來的多。然而在附加的能力當中，多半是可以防止誤用卡片的情形、踏上陷阱樓板引發的情況以及遭受沈默等異常變化的侵擾。另外，屬性的附加可以讓魔法等同屬性的攻擊創傷程度減輕。



特殊能力
迴避狀態異常攻擊

附加屬性
屬性攻擊的損害減輕

特殊能力
躲避樓板等

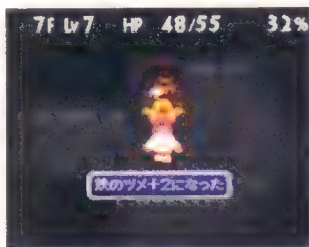


STEP-3

關於爪・鞍的合成

面對著與日俱增的兇殘怪物，只靠在迷宮中撿拾到的爪子與鞍已經不足以對抗為數眾多的怪物了。此時，最重要的便是以合成的方式強化攻防的裝備了。以下就介紹一些關於裝備合成的法則。

所謂合成指的是將同為爪子或者是鞍的裝備，融合產生出更強力的裝備一事。所得的結果有效果、鍛鍊度的提昇、特殊能力與屬性的附加、耐久度的修復等各式各樣不同的結果。反覆操作著道具的成，也可以嚐試到培育自己的裝備等不同樂趣的感受。



LESSON 1 可從2個型態的合成結果中選擇

基本上鍋爐內必須要有2件爪子或是鞍才可以進行所謂合成。這時哪一項道具的特性優先被採用會影響到合成完成之後的差異。合成前各種合成結果的能力值會全部顯示出來，使用哪一項道具為主可得謹慎的選擇。

鉄のクラ ＋ 木のクラ ＝ 鉄のクラ

or

木のクラ ＋ 鉄のクラ ＝ 木のクラ



▲合成之前會先顯示結果，對於哪一個型態較為有利，實在值得深入思考。

LESSON 2 藉由合成來加強鍛鍊度

爪子與鞍的鍛鍊度數值也會影響合成後的結果。舉例來說，把鍛鍊度＋１的爪子與鞍合成時，在１＋１＝２的前提下，＋２的爪子與鞍就誕生了。這就是爪子與鞍合成的基本公式，因此只要把主要的裝備當作主體，再配合鍛鍊度「＋」的道具加以合成，就成了遊戲最基本的基礎常識。



▲木製品與鐵製品等較弱的道具鍛鍊度的上限（界限等級）很高，不過其能力值的成長率卻很低。

將這２項加以合成的話

木のツメ＋1 攻擊力4 ＋ 鉄のツメ＋1 攻擊力6

↓

最後會變成哪一個？

木のツメ＋2 攻擊力6 or 鉄のツメ＋2 攻擊力7

與熟練度「－」的道具合成

把鍛鍊度為「－」的爪子或者是鞍搭配「＋」的道具時，鍛鍊度會向上提昇。但是如果你將鍛鍊度「－」的被詛咒道具拿來合成的話，即使鍛鍊度變成了「＋」，要注意的是它依舊是被詛咒的道具。

木のツメ －1 ＋ 木のツメ ＋1 ＝ 木のツメ (±0)

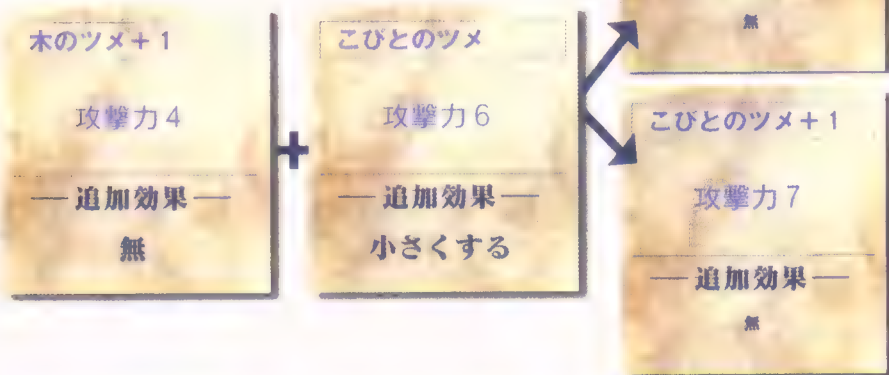
合成沒有熟練度「±０」的道具

道具名之後如果沒附加任何的數字也就是「±０」的情況，儘管多少個同樣的道具合成，其結果也不可能變成「＋」的。不過要是其中有一項為「＋１」的情形，鍛鍊度就會追加「＋１」，這種情況在修理耐久度時說不定也是有效的。

木のツメ (±0) ＋ 木のツメ (±0) ＝ 木のツメ (±0)

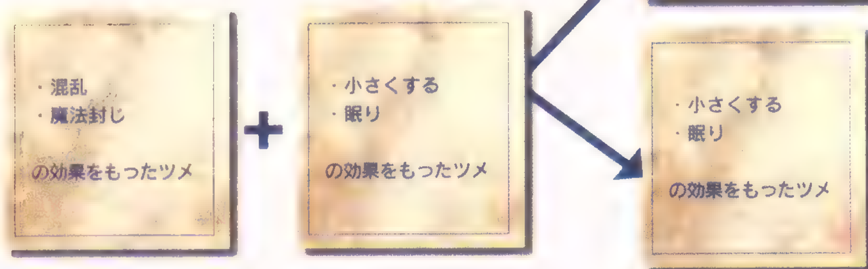
LESSON 3 附加的特殊能力

爪子與鞍之中可以附加讓狀態起變化以及防止狀態變化的特殊能力。基本上這些能力都是裝備在合成後所遺留下來的能力。舉例來說，對方使用的是具備縮小能力的「縮小之爪（こびとのツメ)」，與沒有任何特殊能力的「木之爪（木のツメ）＋１」合成時，會衍生出具有縮小能力的「木之爪（木のツメ）＋１」，還是鍛鍊度上升的「縮小之爪（こびとのツメ）＋１」呢？



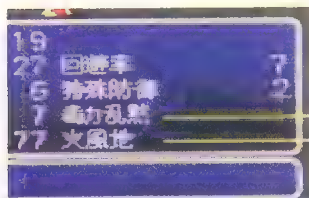
爪子的特殊能力最多可有２種

如同上述所言，道具在合成時會附加一些特殊能力，不過附加於爪子上的特殊能力卻有最多２個的限制。那麼只能擁有２個特殊能力的爪子在合成時會保留原來的特殊能力呢？還是會消去原來的特殊能力而附加額外不同的特殊能力呢？火燄、雷電這般屬性若配合種子、萃取物的使用，最多可組合出６種不同的情況。



可以附加在鞍上防止狀態變化與屬性的數量

比起爪子來說，鞍可以附加多種的防止狀態變化與防禦屬性的特殊能力。而這些附加於其上的各種特殊能力在同一時間內都是有效的，因此在迷宮中可以防範陷阱、藥物、卡片帶來的狀態變化，對於屬性攻擊帶來的損失也同樣會減半。



↑可以附加多種防禦狀態變化的效果，就算是碰到陷阱也不用害怕了。

特殊防御
毒力乱黙
火風地

狀態变化防御

雖說可以防範狀態變化的攻擊但卻不是100%的防禦，也是有受到影響的時候發生

特殊防御
毒力乱黙
火風地

属性防御

附加於防具的特殊能力中，是可以減低相當的屬性攻擊的損失

狀態変化防御

・毒
・沈黙

を防ぐクラ

＋

属性防御

氷の属性を
もつクラ



・毒
・沈黙

を防ぐ
氷の属性をもつクラ

属性防御

火の属性を
もつクラ

＋

属性防御

雷の属性を
もつクラ



火の属性を
もつクラ

雷の属性を
もつクラ

附加防禦狀態變化的特殊能力可以有很多種，不過防禦屬性攻擊用一般的方法只能附加一種。比方說，把具火屬性的鞍與具冰屬性的鞍合成時，會變成什麼屬性的鞍？不過就鞍而言，使用萃取物與種子的話，鞍上面就可以附加多種防禦屬性的特殊能力。

LESSON 4 使用萃取物、種子的合成

萃取物與種子可以使用於陸行鳥，也可以作為攻擊敵人的武器，不過說到它最有效的使用方法，還是用於道具的合成方面。能力值的提昇、屬性的增加等等，合成並不是一味的強化攻擊而已。



耐久度上升

對於所有的萃取物而言，提昇爪子和鞍的耐久度是個幾乎看不出來的功效。而上升幅度會依據萃取物的種類而異，重要的爪子及鞍等，耐久度必須特別注意。



提昇能力值

這是萃取物使用後最直接可見的效果。除了耐久度、命中、迴避率等數值的提昇外，特別是看到想強化的能力提昇後的那份愉悅。



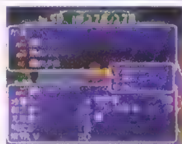
附加特殊能力

合成萃取物時最不易看見的效果是附加混亂、毒等異常系的特殊能力。就爪子而言，異常狀態是追加在攻擊上；就鞍而言，則具有發揮防禦異常狀況的效果。



附加屬性

讓你的裝備擁有火、冰、風等屬性。當爪子發動攻擊時會將這個屬性追加於敵人身上，也可以將灌在鞍上的同屬性攻擊化解消化。



結合特殊能力

參與合成的 2 個爪子或是鞍所擁的特殊能力也有結合的可能。只要使用「結合的種子」或者是擁有結合特性的萃取物就可以輕鬆達到效果，而爪子的攻擊方向也是可以結合的。



屬性的融合

參與合成的 2 個爪子或是鞍所擁的屬性也有融合的可能。使用「融合的種子（融合のタネ）」或者是擁有融合特性的萃取物就可以輕鬆達到效果。其中萃取物裡也有同時兼具附加屬性與融合特性的精華存在。



用在爪子與鞍上的效果不同

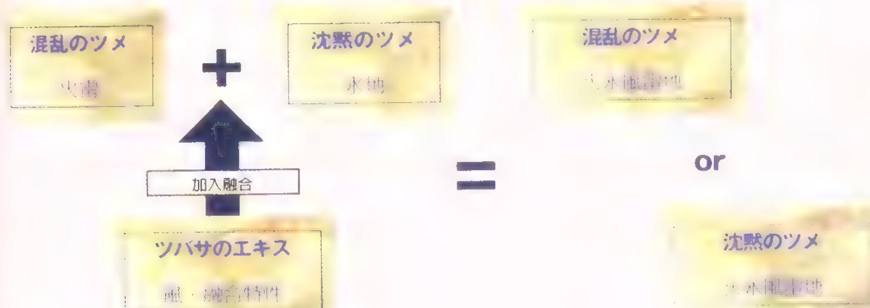
萃取物與種子可以用在爪子與鞍兩種不同的東西上。不管與那一方合成，它的效果是絕對不一樣的。簡而言之，用於爪子之上有助於攻擊，用於鞍上則有助於防禦。舉例來說，把「火的種子（火のタネ）」使用於爪子上，該裝備就具備火屬性的攻擊效果。假如使用在鞍上時，那麼來自敵人火屬性的攻擊效果將會因為這個具備火屬性的鞍而減低。此外還有提昇元氣度與迴避率等能力的種子與萃取物，用於爪子或者是鞍上提昇的項目也會不同。



←合成之前千萬別偷懶不去確認他的情況。

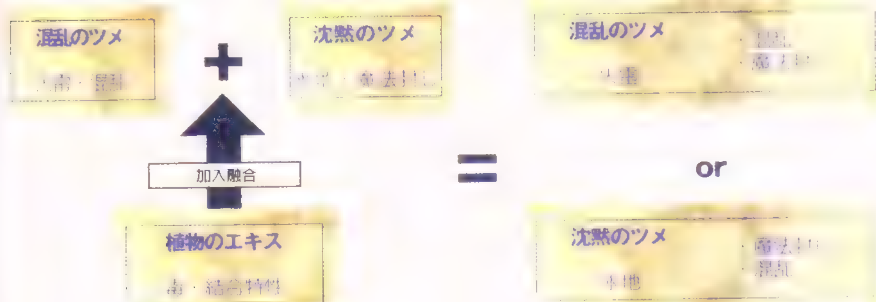
關於屬性的附加與融合

要結合多數的屬性時，必須要有「融合的種子（融合のタネ）」或者是具備融合特性的萃取物。就如同下圖所示，利用具有附加屬性與融合特性的萃取物的話，合併雙方的屬性甚至於追加新屬性的情形也有可能。很可惜的是利用融合效果並不能將特殊能力合而為一。只能由融合後的結果中篩選一項特殊能力作為該項道具的主要特殊能力。



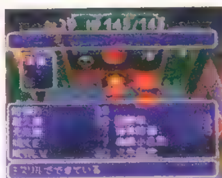
關於特殊能力的結合

要合併雙方的特殊能力，必須藉由「結合的種子（結合のタネ）」或者是具有結合特性的萃取物來進行。而萃取物之中也有兼具附加特殊能力與結合特性能力的精華。如果使用在合成爪子特性時，如同下圖所示，雙方爪子獨有的特殊能力必須優先做選擇的考量，特別要注意的是，萃取物的特殊能力並不會在合成後的結果中顯示出來。



較的時候…

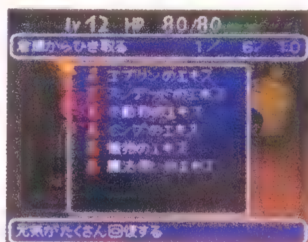
若是以鞍為結合、融合的情況，不論是屬性還是異常變化的特殊防禦能力，都可以全部加諸於防具之上。也就是說除了上面圖示中「防禦混亂」與「防禦魔法封印」會結合在防具上外，就連萃取物中的「防禦毒」的能力也會追加於結合後的防具之上。只是要注意的是，不能合併多項屬性這點是相同的。



←各種特殊防禦都可以加諸在鞍上，不過在合成時考慮一下屬性的融合吧！

取得方法　萃取物・種子合成效果的列表

從怪物身上取得的萃取物與事件中獲得的種子在和爪子、鞍合成時，會將其屬性、特殊能力等附加於道具之上。然而經過合成之後的道具能力為何，道具的屬性與特殊能力之間的合成方法是重點之一。結合多種屬性的合成方式我們稱之為「融合」；同樣的，對於結合多種特殊能力的合成方式就叫做「結合」；不過其中最主要的還是取決於種子的作用，而擁有這個特性的萃取物也還不少。



種子合成效果一覽表

使用種子時會提昇些許的元氣度。由於篇幅有限，這裡介紹的全部都是出售價在400 G的種子。

名稱	合成効果
火の種	附加火的屬性，或是將其他屬性變更成火屬性。
氷の種	附加冰的屬性，或是將其他屬性變更成冰屬性。
雷の種	附加雷的屬性，或是將其他屬性變更成雷屬性。
風の種	附加風的屬性，或是將其他屬性變更成風屬性。
地の種	附加地的屬性，或是將其他屬性變更成地屬性。
聖なる種	附加聖的屬性，或是將其他屬性變更成聖屬性。
消去の種	消除所有的特殊能力。
結合の種	結合多種特殊能力。
融合の種	結合多種屬性。
固定の種	固定所有的能力值。
レベルの種	鍛鍊度向上提高一級。

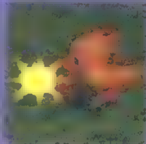


名稱	與爪合成時	與鞍合成時	特性
ゴブリンのエキス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
植物のエキス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
魔法使いのエキス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ボムのエキス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
マッドマンのエキス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
マグママンのエキス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
アイスマンのエキス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
巨大生物のエキス			
ラミアのエキス			
半魚人のエキス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ツバサのエキス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
トンベリのエキス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ミニメイジのエキス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ぬすっとのエキス		[illegible]	[illegible]
巨人のエキス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
小動物のエキス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
タートルのエキス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
インプのエキス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
モグラのエキス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ムースのエキス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
プリンのエキス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ゼリーのエキス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
カエルのエキス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
フロータイのエキス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
アンデッドのエキス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ワームのエキス	[illegible]	[illegible]	[illegible]
スラグのエキス	[illegible]	[illegible]	[illegible]



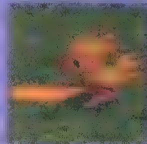
爪的列表

木のツメ



攻擊力	3	界限LV	55	屬性	無
元氣度	5	命中率	94	買回價	250
耐用度	7	擊殺率	7	出售價	500

鉄のツメ



攻擊力	5	界限LV	45	屬性	無
元氣度	4	命中率	93	買回價	400
耐用度	6	擊殺率	8	出售價	800

ミスリルのツメ



攻擊力	9	界限LV	30	屬性	無
元氣度	5	命中率	92	買回價	1000
耐用度	10	擊殺率	5	出售價	2000

軽いツメ



攻擊力	3	界限LV	30	屬性	無
元氣度	12	命中率	99	買回價	500
耐用度	4	擊殺率	8	出售價	1000

炎のツメ



攻擊力	7	界限LV	40	屬性	火
元氣度	4	命中率	92	買回價	1250
耐用度	7	擊殺率	10	出售價	2500

凍結のツメ



攻擊力	7	界限LV	40	屬性	冰
元氣度	4	命中率	93	買回價	1250
耐用度	7	擊殺率	10	出售價	2500

電撃のツメ



★★☆☆☆

特徵：[illegible]機械系敵人[illegible]的武器，特別是在[illegible]之塔（[illegible]）中更是重要。與其他[illegible]性的爪一樣，[illegible]合成時[illegible]

攻擊力	7	界限LV	40	屬性	雷
元氣度	4	命中率	93	買回價	1250
耐用度	7	擊殺率	10	出售價	2500

疾風のツメ



★★☆☆☆

特徵：對付[illegible]於風[illegible]性敵人最有效的爪。使用合成時可以在[illegible]加風[illegible]性的武器。

攻擊力	7	界限LV	40	屬性	風
元氣度	4	命中率	93	買回價	1250
耐用度	7	擊殺率	10	出售價	2500

ホリーのツメ



★★☆☆☆

特徵：[illegible]攻擊力[illegible]卻可以[illegible]，亦是作為附加地屬性的[illegible]材料。

攻擊力	1	界限LV	45	屬性	地
元氣度	7	命中率	90	買回價	500
耐用度	1	擊殺率	12	出售價	1000

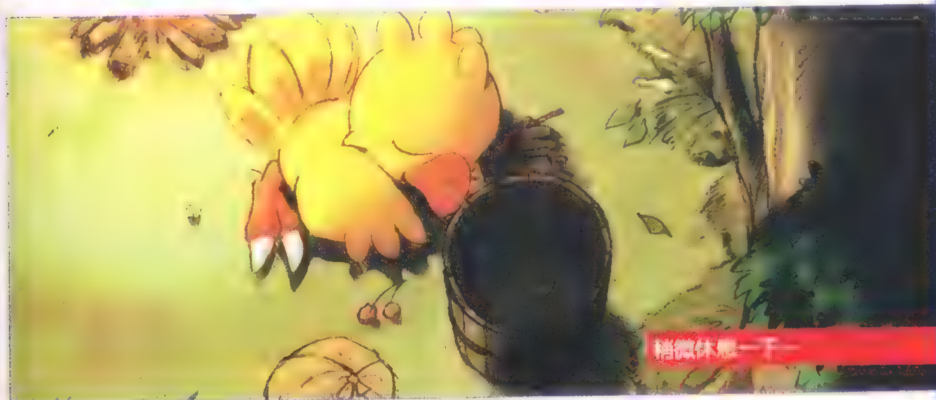
クリティカルのツメ



★★☆☆☆

特徵：比「神[illegible]之爪（ミスリルのツメ）」的攻擊力略遜一籌的爪子，可[illegible]出攻擊。

攻擊力	7	界限LV	40	屬性	無
元氣度	5	命中率	92	買回價	750
耐用度	7	擊殺率	25	出售價	1500





大振りのツメ



攻擊力 7	界限LV 40	屬性	火
元氣度 4	命中率 92	買回價	1250
耐用度 7	擊殺率 10	出售價	2500

衰弱のツメ



攻擊力 7	界限LV 40	屬性	火
元氣度 4	命中率 92	買回價	1250
耐用度 7	擊殺率 10	出售價	2500

トードのツメ



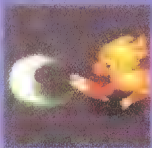
攻擊力 7	界限LV 40	屬性	火
元氣度 4	命中率 92	買回價	1250
耐用度 7	擊殺率 10	出售價	2500

毒のツメ



攻擊力 7	界限LV 40	屬性	火
元氣度 4	命中率 92	買回價	1250
耐用度 7	擊殺率 10	出售價	2500

眠りのツメ



攻擊力 5	界限LV 45	屬性	火
元氣度 6	命中率 94	買回價	1750
耐用度 7	擊殺率 10	出售價	3500





混乱のツメ



攻擊力 18	界限LV 35	屬性	無
元氣度 2	命中率 60	買回價	750
耐用度 10	擊殺率 15	出售價	1500

沈黙のツメ



攻擊力 3	界限LV 99	屬性	無
元氣度 3	命中率 90	買回價	400
耐用度 8	擊殺率 3	出售價	800

こびとのツメ



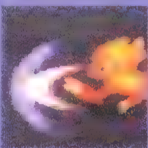
攻擊力 6	界限LV 45	屬性	無
元氣度 7	命中率 94	買回價	1750
耐用度 7	擊殺率 10	出售價	3500

のろまのツメ



攻擊力 6	界限LV 45	屬性	無
元氣度 8	命中率 94	買回價	1750
耐用度 8	擊殺率 10	出售價	3500

ブランドのツメ



攻擊力 6	界限LV 45	屬性	無
元氣度 8	命中率 94	買回價	1750
耐用度 7	擊殺率 10	出售價	3500



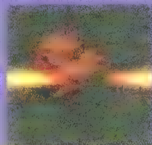
ホーリーのツメ



★★★★☆

攻擊力 8	界限LV 50	屬性	無
元氣度 5	命中率 93	買回價	1250
耐用度 7	擊殺率 10	出售價	2500

オーダーのツメ



★★★★☆

攻擊力 7	界限LV 50	屬性	無
元氣度 5	命中率 90	買回價	2500
耐用度 6	擊殺率 8	出售價	5000

アークのツメ



★★★★☆

攻擊力 7	界限LV 50	屬性	無
元氣度 5	命中率 90	買回價	2750
耐用度 6	擊殺率 8	出售價	5500

十字のツメ



★★★★☆

攻擊力 8	界限LV 50	屬性	無
元氣度 5	命中率 90	買回價	2750
耐用度 6	擊殺率 8	出售價	5500

気合のツメ

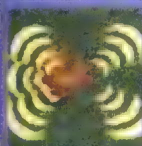


★★★★☆

攻擊力 20	界限LV 40	屬性	無
元氣度 1	命中率 85	買回價	625
耐用度 8	擊殺率 15	出售價	1250



マルチのツメ



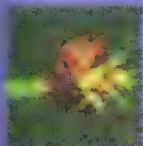
攻擊力 9	界限LV 50	屬性	無
元氣度 5	命中率 90	買回價	3000
耐用度 6	擊殺率 8	出售價	6000

ギャンブルのツメ



攻擊力 13	界限LV 50	屬性	
元氣度 5	命中率 70	買回價	388
耐用度 4	擊殺率 30	出售價	777

いやしのツメ



攻擊力 2	界限LV 20	屬性	
元氣度 10	命中率 90	買回價	2000
耐用度 6	擊殺率 5	出售價	4000



除此之外還有其他各式的爪子存在!?

爪子除了以上介紹的這幾種以外，還有很多隱藏於遊戲之中。在這些道具之中，有幾個已經知道名字的爪子，以下就逐一介紹之。

●ギルのツメ（錢幣之爪）—偶爾會從攻擊的敵人那裡偷到金幣的爪子。
●クリスタルのツメ（水晶之爪）—用水晶為材質製作出來的爪子。
●うらみのツメ（怨恨之爪）—遭到詛咒攻擊時會提昇攻擊力的爪子。
●王者のツメ（王者之爪）—界限LV極高的爪子。
●吸血のツメ（吸血之爪）—效果不明。
●源氏のツメ（源氏之爪）—效果不明。

至於其他尚未出現的爪子，到底隱藏於迷宮的何處？合成的效果又是如何？就等各位玩家慢慢去尋找、去發現囉。



クラリスト　鞍的列表

木のクラ

特徵　特徵　能夠輕易取得的超人氣鞍。防禦力雖低，不過材質很輕，長時間裝備也不會覺得疲倦。

防禦力	3	界限LV	55	屬性	無
元氣度	7	迴避率	8	出售價	600
耐用度	3	特殊防禦	0	買回價	300

鉄のクラ

レア度

特徵　特徵　以生鐵製成的鞍，比木鞍的防禦力要高，不過由於材質較重，元氣度的消耗速度很快。

防禦力	5	界限LV	45	屬性	無
元氣度	4	迴避率	7	出售價	1250
耐用度	4	特殊防禦	0	買回價	625

ミスリルのクラ

特徵　特徵　以帶有魔力的不可思議金屬製作而成的鞍。高防禦力與高耐用度自然不在話下，不過也隱含了一點特殊防禦的能力。

防禦力	9	界限LV	30	屬性	無
元氣度	5	迴避率	6	出售價	2000
耐用度	8	特殊防禦	1	買回價	1000

クリスタルのクラ

特徵　特徵　用數量稀少的高品質水晶製成，硬度與鑽石並駕齊驅的鞍，在防禦力與價格上當然也是屬於一流的。

防禦力	15	界限LV	40	屬性	無
元氣度	7	迴避率	10	出售價	4000
耐用度	1	特殊防禦	12	買回價	2000

炎のクラ

特徵　特徵　火屬性的鞍。可抵擋火燄系魔法等火屬系的強烈攻擊。

防禦力	7	界限LV	40	屬性	火
元氣度	4	迴避率	8	出售價	2500
耐用度	5	特殊防禦	5	買回價	1250

氷のクラ

特徵　特徵　它可不是用冰做成的鞍，而是擁有冰屬性的鞍。可以防禦魔法系怪物使用冰雪系的攻擊。

防禦力	7	界限LV	40	屬性	冰
元氣度	4	迴避率	8	出售價	2500
耐用度	5	特殊防禦	5	買回價	1250

風のクラ

特徵　特徵　裝上了它並不會讓你變得像風一樣自由自在，而是可以抵禦來自風屬性（像是エアロ）的攻擊。

防禦力	7	界限LV	40	屬性	風
元氣度	4	迴避率	8	出售價	2500
耐用度	5	特殊防禦	5	買回價	1250

雷のクラ

特徵　特徵　具有高度防禦雷屬性（雷電系）攻擊的鞍。聽說還可以防禦雷神爺爺（席德（シド））的說教呢。

防禦力	7	界限LV	40	屬性	雷
元氣度	4	迴避率	8	出售價	2500
耐用度	5	特殊防禦	5	買回價	1250

地のクラ

★★★★★

特徵 特徵　對於大地屬性的攻擊具有高度防禦力的鞍，不僅僅可以防禦地震等攻擊，就連地屬性的怪物也能防禦。

防禦力	7	界限LV	40	屬性	地
元氣度	4	迴避率	8	出售價	2500
耐用度	5	特殊防禦	5	買回價	1250

聖のクラ

★★★★★

特徵 特徵　令人不敢相信它是個具有防禦聖屬性敵人（龍魂（ホーリードラゴン）等）攻擊的聖屬性鞍。

防禦力	8	界限LV	40	屬性	聖
元氣度	5	迴避率	8	出售價	2500
耐用度	5	特殊防禦	5	買回價	1250

軽いクラ

★★★★★

特徵 特徵　所有的鞍之中，它是防禦力最低的鞍，而它的元氣度之高也是群雄之冠，常被當做是合成用的防具。

防禦力	2	界限LV	30	屬性	無
元氣度	12	迴避率	2	出售價	1000
耐用度	2	特殊防禦	1	買回價	500

毒よけのクラ

特徵 特徵　不論是敵人的毒攻擊，或者是誤喝（亂吃可不行…）了「毒藥」都不會有事的鞍。

防禦力	6	界限LV	45	屬性	無
元氣度	7	迴避率	10	出售價	3500
耐用度	5	特殊防禦	7	買回價	1750

在這裡特別要介紹４個防具，這可不是隨著一般的冒險就可以隨便得到的超珍貴道具哦！必須要滿足所有的特定條件，才能擁有得到這項寶物的權力。不過也有因為陰錯陽差而跟著一般普通的道具在商店販售的情形發生，假如你發現它出現在商店的話，二話不說當然立刻買下來囉！什麼？你說資金不夠？這個時後預先儲備的基金就變得相當重要了。

カエルよけのクラ　（防變身術之鞍）

防止變身的陷阱與魔法的高命中率。

うらみのクラ　（怨恨之鞍）

可以像トンベリ這般神出鬼沒的裝備，到底他們有什麼關係呢…？

源氏のクラ　（源氏之鞍）

FF系列中登場，最強的源氏系列道具。

ブランドのクラ　（一流之鞍）

金錢系的防具，是合成出來的作品，與拉米爾有關！



クラリストつづき

衰弱のクラ

特徵 可謂「耗弱中帶有強者風味」不可思議的防具，也就是說處於犧牲鍛錬度成就強大防禦力的逆境環境，是個有男子氣概的鞍。

防禦力	3	界限LV	99	屬性	無
元氣度	3	迴避率	10	出售價	800
耐用度	6	特殊防禦	10	買回價	400

冷静のクラ

特徵 能夠徹底的將陷阱與敵方魔法使的混亂攻擊卸除，並對魔法攻擊有著超強防禦力的鞍。

防禦力	6	界限LV	45	屬性	無
元氣度	8	迴避率	10	出售價	3500
耐用度	5	特殊防禦	6	買回價	1750

眠りよけのクラ

特徵 被睡眠的陷阱與睡眠魔法侵襲的話，會有4～5回合限於無防備的狀態，這個鞍就是防禦這類攻擊而產生的鞍。

防禦力	6	界限LV	45	屬性	無
元氣度	8	迴避率	10	出售價	3500
耐用度	5	特殊防禦	6	買回價	1750

沈黙よけのクラ

特徵 在裝備鍛錬度低的遊戲序盤中，以魔法為中心的戰鬥屢見不鮮，為防止沈默術奪走了你的生命，裝備這類的防具吧！

防禦力	3	界限LV	55	屬性	無
元氣度	7	迴避率	8	出售價	600
耐用度	3	特殊防禦	0	買回價	300

こびとよけのクラ

特徵 偶爾轉換氣氛嘗試一下變成迷你人的滋味也不錯，如果你害怕變小之後所帶來的恐怖感的話，最好能使用它。

防禦力	7	界限LV	45	屬性	無
元氣度	8	迴避率	8	出售價	3500
耐用度	4	特殊防禦	7	買回價	1750

のろまよけのクラ

特徵 緩慢的陷阱會使得ATB只剩下一半，當遭受敵人包圍的一瞬間就猶如被章魚困住了一般，為預防這種事態的發生，快裝備這項防具吧。

防禦力	6	界限LV	45	屬性	火
元氣度	9	迴避率	8	出售價	3500
耐用度	5	特殊防禦	7	買回價	1750

カウンターのクラ

特徵 把敵人的攻擊反彈回去的強力防具，由於它的界限等級很低，最好能夠與其他的資料一同用於合成的動作上。

防禦力	7	界限LV	25	屬性	無
元氣度	6	迴避率	5	出售價	6000
耐用度	5	特殊防禦	5	買回價	3000

しんきろうのクラ

特徵 誘使敵人發生失誤的夢幻防具，由於它是特殊防禦系的防具，界限等級很低使用合成種子的話不知道會如何？

防禦力	5	界限LV	40	屬性	無
元氣度	7	迴避率	25	出售價	1800
耐用度	6	特殊防禦	3	買回價	900

リフレクのクラ

特徵 反彈敵人魔法攻擊四分之一損傷的防具。可用於對付遊戲後半才出現的強力魔法怪物。

防禦力	6	界限LV	25	屬性	無
元氣度	6	迴避率	6	出售價	6000
耐用度	4	特殊防禦	6	買回價	3000

王者のクラ

特徵 可以鍛鍊的界限等級最高，經由培育可以變強的防具，它可與基本的特殊防禦道具合成。

防禦力	12	界限LV	77	屬性	無
元氣度	6	迴避率	7	出售價	4000
耐用度	6	特殊防禦	2	買回價	2000

[illegible] 不同型態進化的爪子與鞍

[illegible]

只有戰鬥才是遊戲的魅力所在！對於這種以培育強力戰鬥型態陸行鳥的你而言，選擇「亞格之爪（アークのツメ）」的武器進行遊戲是最好不過的，其中向前方3個方向的攻擊是最強的攻擊方式。當然鞍方面也要選擇耐久度最高的，最理想的防具要算是「水晶之鞍（クリスタルのクラ）」，不過由於取得上有困難，只好以「神奇之鞍（ミスリルのクラ）」來替代。如此不斷的強化就可以達到目標。

亞格之爪（アークのツメ）＆神奇之鞍（ミスリルのクラ）

亞格之爪（アークのツメ）＆神奇之鞍（ミスリルのクラ）

アークのツメ ＆ ミスリルのクラ



▲前面有如此強大的攻擊範圍，後面的伙伴可就沒事做了。

不合常規的陸行鳥派

比起打倒敵人更希望能更快到達地底，並且想以低等級突破各個關卡的人，「變身之爪（トードのツメ）」是個不錯的選擇。當然在近距離把敵人變成青蛙的同時，更要裝備防止被敵人以狀態改變攻擊的「防變身之鞍（カエルよけのクラ）」為防具。這些對青蛙狂熱者而言是值得期待的裝備。

變身之爪（トードのツメ）＆防變身之鞍（カエルよけのクラ）

トードのツメ ＆ カエルよけのクラ



▲這是一種將敵方的怪物變成青蛙後，好利於方逃脫的戰法。

負向成長的陸行鳥派

對於想要培養出與眾不同之陸行鳥的人來說，「衰弱之爪（衰弱のツメ）」與「衰弱之鞍（衰弱のクラ）」是最好的選擇。這兩件裝備雖然使得鍛鍊度越來越差，不過卻會使得你的陸行鳥越來越強的奇怪裝備。這到底是什麼樣的作戰方法？

衰弱之爪（衰弱のツメ）＆衰弱之鞍（衰弱のクラ）

衰弱のツメ ＆ 衰弱のクラ



▲通常不要的道具會用「消除卡（ヤツ消しカード）」去除，其中唯一有用的則是這付爪子與鞍。



項圈列表

首輪リスト

がまんの首輪

★★★★

特徵　不會恢復ＨＰ值，也不會消耗元氣值。
出售價 4000　買回價 2000

ガードの首輪

★★★★

特徵　裝備後不再受小偷侵擾。
出售價 4000　買回價 2000

スタミナの首輪

★★★★

特徵　降低元氣值的減少速度。
出售價 4000　買回價 2000

健康の首輪

★★★

特徵　降低元氣值的消耗。
出售價 4000　買回價 2000

回復の首輪

★★★

特徵　加快體力的恢復速度。
出售價 ??　買回價 ??

魔法の首輪

特徵　增加魔法的威力。
出售價 ??　買回價 ??

忘れない首輪

★★

特徵　不會忘掉看過的地圖。
出售價 4000　買回價 2000

耐魔の首輪

★★

特徵　加強魔法的攻擊力。
出售價 ??　買回價 ??

ブランドの首輪

★★

特徵　裝備後不會起任何變化，好像隱藏著什麼祕密。
出售價 ??　買回價 ??

アメンボの首輪

★

特徵　可於水上行走。
出售價 15000　買回價 7500

ワナぬけの首輪

特徵　不會陷入掉落的板塊之中。
出售價 15000　買回價 7500

魔物の首輪

特徵　可以查知敵人的位置。
出售價 4000　買回價 2000

命づなの首輪

特徵　防止敵人以吸取等級的攻擊。
出售價 ??　買回價 ??

値切りの首輪

特徵　可以便宜的買進道具。
出售價 15000　買回價 7500

不會想裝備的項圈

對於不確定名稱的項圈而言，即使是裝備了也不會瞭解它有何功用。為了不讓玩家裝備後遭逢巨變，以下就介紹一些你絕對不會想去裝備的項圈。

肩こりの首輪

★★★★★

特徵　元氣值的消耗加劇。
出售價 ??　買回價 ??

からぶりの首輪

★★★★★

特徵　攻擊時容易發生失誤。
出售價 4000　買回價 2000

不幸の首輪

★★★★★

特徵　降低體力的恢復力。
出售價 15000　買回價 7500

呪いの首輪

★★★★★

特徵　所有裝備的物品皆遭到詛咒。
出售價 4000　買回價 2000

ばちあたりの首輪

★★★★★

特徵　一定跌入掉落的板塊中。
出售價 15000　買回價 7500



薬リスト 藥品列表

名称	効果	買回價	出售價
ポーション	ポーション（恢復劑） HP恢復30點，並對アンデッド怪物造成損傷。	25	50
ハイポーション	ハイポーション（高能恢復劑） HP恢復100點，並對アンデッド怪物造成損傷。	100	200
エクスポーション	エクスポーション（X恢復劑） 恢復全部的HP值，並對アンデッド怪物造成損傷。	250	500
エリクサー	エリクサー（大恢復劑） 恢復全部的HP值與元氣度，並對アンデッド怪物造成損傷。	500	1000
デスペルの薬	デスペルの藥（死亡之鐘的藥） 解除裝備上的詛咒。	150	300
透明薬	透明藥（透明藥） 變成透明狀態不讓敵人發現。	150	300
ヘイストの薬	ヘイストの藥（疾速藥） 進入快速的狀態。	50	100
解毒剤	解毒劑（解毒劑） 除去體內的毒素。	50	100
万能薬	萬能藥（萬能藥） 治療所有的異常狀況。	250	500
目にいい薬	目にいい藥（眼藥水） 可以看到目前所在樓板中全部的掉落板塊位置。	100	200

有用的藥

具有恢復HP值以及恢復正常狀態效果的藥，不論何時都要有充足的準備。



名称	効果	買回價	出售價
スロウの薬	スロウの藥（遲鈍藥） 進入緩慢狀態。	50	100
サイレスの薬	サイレスの藥（沈默藥） 進入沈默狀態。	50	100
毒薬	毒藥（毒藥） 進入中毒狀態。	50	100
爆発薬	爆發藥（爆發藥） 破壞牆壁。	25	50
ダメージ薬	ダメージ藥（損傷藥） 使HP值減半。	50	100

丟向敵人的藥

向敵人丟擲會讓狀態產生變化的藥是有效果的。

名称	効果	買回價	出售價
スペルの薬	スペルの藥（詛咒藥） 詛咒目前所有的裝備。	150	300
変化の薬	變化の藥（變身藥） 隨機變身成怪物。	50	100
忘れんぼうの薬	忘れんぼうの藥（還忘藥） 確定的道具全部變成不確定道具。	100	200
くらやみの薬	くらやみの藥（怨恨藥） 使周圍變暗、視線變差。	50	100

沒什麼用的藥

像這類即使丟向敵人也不會有任何效果的藥還是丟了比較好。

果實列表
実リスト

可食用的果實

當元氣度這類重要的指標降至０時ＨＰ就會開始衰減。因此，與藥品一樣多庫存些果實以備不時之需吧！

名称	効果	買回價	出售價
ナッツ	ナッツ（堅果） 元氣度恢復30點。	50	100
ラサンの実	ラサンの實（拉撒之果）元氣度恢復100點。	100	200
おいしい実	おいしい實（美味之果）恢復ＨＰ值與元氣度。	200	400
ごちそうの実	ごちそうの實（招待之果）恢復大量的元氣度與體力。	250	500
いのちの実	いのちの實（命之果）增加ＨＰ的最大數值。	250	500
元気の実	元氣の實（元氣之果）增加元氣度的最大數值。	100	200
すばやさの実	すばやさの實（快速果）進入快速狀態。	200	400
知恵の実	知惠の實（智慧果）解讀等級中最低級數的魔法書等級提昇１級。	50	100
レベルアップの実	レベルアップの實（等級上昇之果）等級提昇１級。	500	1000

不可食用的果實

與可食用的果實一樣，這類果實很多都會對元氣度有所影響。只是對元氣度的影響都是負值這點倒是要特別的注意。

名称	効果	買回價	出售價
くさった実	くさった實（臭果）ＨＰ值減低30點，元氣度恢復10點。	100	200
つかれる実	つかれる實（疲憊之果）元氣度減少30點。	100	200
元気のない実	元氣のない實（失神之果）降低元氣度最大數值。	100	200
のろまの実	のろまの實（遲鈍果）進入緩慢狀態。	100	200
レベルダウンの実	レベルダウンの實（等級下降之果）等級下降１級。	100	200

攻略提示　樹木的果實最棒了！食堅果者登場

把不要的道具用力踢出，可以作為有效的長距離攻擊武器。給予敵方傷害是理所當然的，有時還會因為踢出道具屬性的關係，引發敵人狀態的變化，果實也有同樣的功效。食堅果者是最早登場的食人種，最喜歡食用樹木的果實：向它丟擲種子或果實，即可讓牠成長成食骷髏者。等級低的陸行鳥決不是牠的對手，唯一的方法只有採取遠距離的丟擲攻擊。

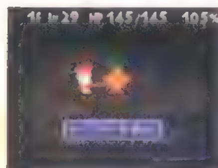


培育牠成長後在打倒牠，可是可以獲得不少的經驗值哦。

卡片列表

便利的卡片

卡片對於某些道具具有極大的影響力。特別是專門辨識不確定道具的「識別卡（辨別のカード）」等都是必備的物品。



名稱	效果	買回價	出售價
識別のカード	識別のカード（識別卡）辨識1個不確定的道具。	50	100
確信のカード	確信のカード（確信卡）辨識手中全部的不確定道具。	250	500
マップカード	マップカード（地圖卡）顯示現在所在地點的地圖。	150	300
分裂カード	分裂カード（分裂卡）從手上持有的道具量找出1樣道具分裂成2個。	250	500
変化のカード	變化のカード（變身卡）從手上持有的道具裏找出1樣道具變成另一種道具。	100	200
わき水のカード	わき水のカード（水源卡）到泉水邊就可以知道藥品的效用。	150	300
リフレクカード	リフレクカード（反彈卡）在固定的時間內反彈所有的魔法。	400	800
ツヤ出しカード	ツヤ出しカード（琢磨卡）提昇使用中的爪子或鞍的鍛鍊度1點。	250	500
リペアカード	リペアカード（耐力卡）提昇使用中爪子或鞍的耐久度。	250	500

投擲的卡片

把會造成狀態改變的卡片分別向敵人丟去，將有利於戰鬥的發展。

名稱	效果	買回價	出售價
ワープカード	ワープカード（瓦普跳躍卡）由現在所在的地點跳躍到其他場所。	250	500
スリプルカード	スリプルカード（睡眠卡）	50	100
コンフュカード	コンフュカード（混亂卡）使敵人進入混亂的狀態。	50	100
トードカード	トードカード（變身卡）使敵人變成青蛙。	50	100
ミニマムカード	ミニマムカード（縮小卡）使敵人變小。	50	100

沒用的卡片

即使向敵人丟擲也不會有多大效用的卡片，唯一的處理方法只有賣掉或丟掉一途。讓儲存空間能更有效的活用。

名稱	效果	買回價	出售價
迷子カード	迷子カード（迷路卡）消除顯示的地圖。	250	500
ツヤ消しカード	ツヤ消しカード（掃興卡）讓使用中的爪子或鞍下降1個鍛鍊度。	250	500
サビカード	サビカード（生銹卡）讓使用中的爪子或鞍耐久度下降。	250	500
冥界のカード	冥界のカード（冥界之卡）使用的話…？	50	100

書籤列表

「攜帶物書籤（ものもちのしおり）」是極少數稀有的道具之一。只要一得到它，請立刻使用傳送盒送回倉庫記錄才是上上策。

名稱	效果	買回價	出售價
記憶のしおり	記憶のしおり（記憶書籤）縱使在使用樓梯或定電扶梯時也可以記錄。	150	300
テレポのしおり	テレポのしおり（傳送書籤）由迷宮內向外部傳送。	150	300
ものもちのしおり	ものもちのしおり（攜帶物書籤）可以攜帶道具的欄位增加1格。	5000	10000
不思議なしおり	不思議なしおり（不可思議的書籤）選擇魔法解讀中的一項加1個等級。	250	500

石頭列表

不能使用踢技時使用的道具。其效果會依據道具種類的不同而異。

名稱	效果	買回價	出售價
石	石 向對方丟去就可以造成損傷。パワーストーン（能源石）	1	2
パワーストーン	向對方丟去就可以造成損傷。比「かたい石（硬石）」要強。	2	4
クラッシュストーン	クラッシュストーン（立即石）丟出後立即爆炸，周圍的人都會損傷，也會破壞牆壁。	10	20
ワープストーン	ワープストーン（瞬間跳躍石）向對方丟出後，就會由目前的地點跳躍到其他場所。	15	30

其他的道具

到此為止所介紹的道具以外，迷宮裡面還有掉落的道具。接下來所要介紹的就是這一類的道具。



シーフのカギ（席夫之鑰）

開啟存放於迷宮內席夫寶箱（シーフの寶箱）的鑰匙。



テレポボックス（傳送盒）

使用傳送盒（テレポボックス）的同時，會立即將一件要庫存的道具傳送到村子的倉庫之中。



空のボトル（空瓶子）

只要用完了存放在裡面的藥時自然就會成為空瓶。也是採取怪物精華不可或缺的東西。



魔法學

魔法，這個與大自然有密切關係的古老科學……

封印大自然之力的魔法書中，隱藏著許多不同種類與用途。除了打倒迷宮內的怪物以外，事件的進展與道具的取得等方面也有某些重要且密切的關係。此章節中當然有介紹魔法書的基本效果，用不可思議的羽毛得到的各式各樣特殊魔法以及可以引發強力魔法的魔石與召喚獸，都是學習的重點。



讀完書後啓動魔法吧

遊戲之中魔法的使用，不需要靠魔法點數來施行，你只要使用具備魔法力的道具，自然就可以施用魔法。就魔法的使用方法而言，大致上可分為讀取魔法書、利用不可思議的羽毛衍生出的，以及使用藏於魔石裡的魔力召喚出的魔石召喚等３大類。本章將把遊戲中使用頻率最高的７種魔法書及其效果，一一的詳盡介紹。



一本使用一次的拋棄型魔法，由於取得容易，好好的利用吧！

解讀ＬＶ與魔法損害的關係

魔法書的威力取決在讀完書之後提昇的「讀解ＬＶ」之上。魔法的威力大致上可分為３個等級，解讀ＬＶ在１～６時可以使用的魔法等級為１；解讀ＬＶ在７～16時可以使用的魔法等級為２；解讀ＬＶ在17以後時對應的魔法等級為３。也就是說，等級越高呈現出來的效果畫面也就越精彩。同樣的，魔法造成的損傷程度也隨著等級的變化而增大。不過，縱使各種魔法的等級在變化，外觀也不會有所改變，損傷程度則會依照解讀等級的不同等比例增加。

解讀等級	魔法等級
1～6	1
7～16	2
17～	3

猶如愛情烈火的

火燄書【ファイアの本】

這是使用火燄向敵人發動攻擊的火屬性火燄系魔法。魔法等級１的「火燄」，是以小火燒烤敵人。魔法等級２的「大火」，則是以火龍席捲敵人並將其包圍燒烤。而魔法等級３的「烈火」是在敵人的中心引發一次小爆炸讓敵人完全地燃燒殆盡。

レベル1「ファイア」



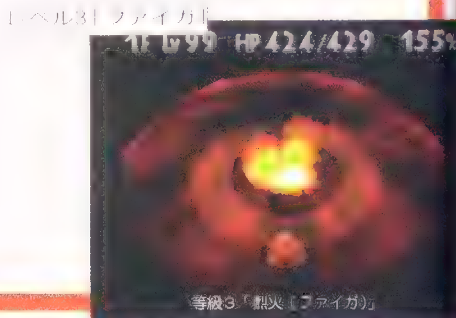
等級1「火燄（ファイア）」

レベル2「ファイラ」



等級2「大火（ファイラ）」

レベル3「ファイガ」



等級3「烈火（ファイガ）」

MAGIC

吹來陣陣刺骨寒風的
冰雪書〔ブリザドの本〕

使用冷氣包圍敵人發動攻擊的冰屬性冰雪系魔法。魔法等級１的「冰雪」，先將敵人以冰雪包圍後釋放出冷氣攻擊。魔法等級２的「冰凍」，則是將敵人以冰雪包圍後轉動冷氣加以破壞。而魔法等級３的「凍結」是將敵人所在的空間凍結成一塊巨大的冰塊後再以予擊碎、破壞。


等級３「暴雪（サンダガ）」



等級１「冰雪（ブリザド）」



等級２「狂雷（サンダラ）」

說到微風就想起的
氣旋書〔エアロの本〕

可以操作空氣進行風屬性攻擊的真空系魔法。魔法等級１的「氣旋」，是以小鐮鼬襲擊敵人造成傷害。魔法等級２的「狂風」，則是掀起一陣小龍捲風並將敵人吞噬。而魔法等級３的「暴風」使用的是更巨大的龍捲風將敵人葬送於空中。



等級１「氣旋（エアロ）」

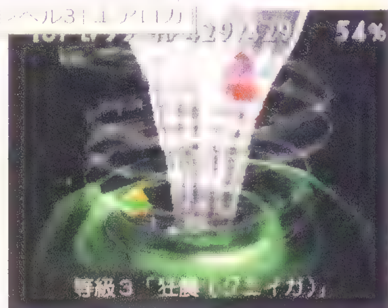


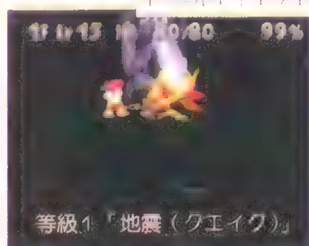
等級２「狂風（エアロラ）」

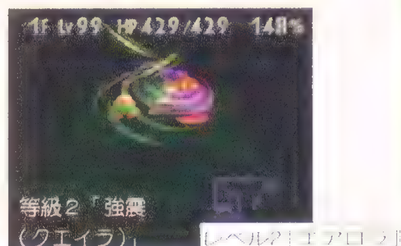

等級３「暴風（エアロガ）」

搖晃劇烈的
地震書〔クエイクの本〕

主要以岩石攻擊為首的大地屬性地震系魔法。魔法等級1的「地震」，藉由地面的搖晃、震盪，使敵人受到損傷。魔法等級2的「強震」，則是把數個岩石由敵人的頭頂上丟落。而魔法等級3的「狂震」使用大量巨大的岩石壓制敵人。


等級3「狂震（クエイガ）」


等級1「地震（クエイク）」


等級2「強震（クエイラ）」







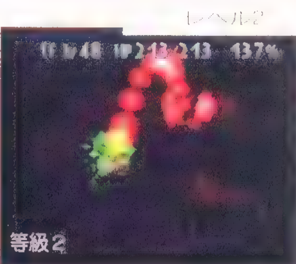
吸取生命的
吸血書【ドレインの本】

奪取敵人生命力的生命屬性吸血系魔法。等級越高吸取敵人生命力的數值也就越多，是一種同時給予敵人打擊也可以恢復自己體力的便利魔法。對於沒有生命力的怪物（アンデッド系・ゴーレム系）當然也不會有任何的效果。

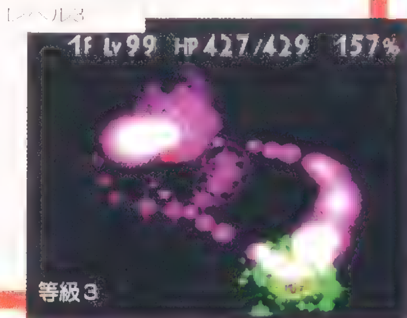
レベル1



レベル2



レベル3



令人既緊張又興奮的
困難之書？

使用這一類的書時，魔法會以隨機亂數的方式啟動。啟動的魔法中，又與後述的「不可思議的羽毛」有關。正因為難度較高，發動的魔法也會有變化，當然也就有閱讀失敗的時候。

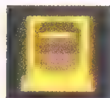
小難之書



困難之書



超難之書



失敗的話…



CHECK POINT
不可思議的羽毛衍生出來的魔法力

使用魔法攻擊給予敵人的傷害，會隨著敵人屬性的效果增減。敵方怪物與魔法都有炎・冰・雷・風・大地・聖等６種屬性。舉例來說，炎與冰、風與雷的效果會相互抵銷。如果考量敵人的屬性施以特定的魔法，將會給予敵人更大的傷害。



。特別是結構系能力的提昇，效果會不斷的延續。因此從遊戲序盤開始，收集這類羽毛是十分重要的。趕快讓道具損壞吧！

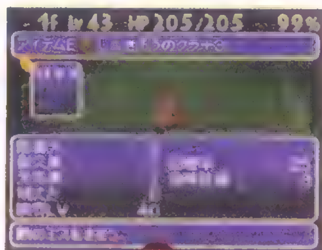
STEP 2 不可思議的羽毛衍生出來的魔法力

由不可思議的羽毛衍生出來的魔法力，會使得陸行鳥的能力數值向上調升。雖然使用魔法時體力與元氣的要求依舊，不過能夠使用好幾次不可思議的羽毛衍生出來的魔法是他最大的特色。就效果而言，羽毛具有改善陸行鳥的機能、加強其他魔法的攻擊力以及召喚強力召喚獸等多項能力，以下就把魔法的羽毛所引申出的各種不同的效果，特別分成3大類來介紹。



・特別是結構系能力的提昇，效果會不斷的延續。因此從遊戲序盤[illegible]始，收集這類羽毛是十分重要的，趕快讓道具損壞吧！

由損壞的裝備上生成的不可思議羽毛





破壞與再生

當爪子與鞍的鍛鍊度超過某個特定的數值之後，就會發生毀損（使用至耐久度為0時）的狀況，不可思議的羽毛就會從這個裝備中產生。裝備的屬性與種類會影響生成效果的變化，而效果的好壞則取決於鍛鍊度。再者，一個裝備可以設定2種效果，鍛鍊度的高低是判斷的依據。舉例來說，「衰弱のクラ」於鍛鍊度＋３的程度上損壞的話，就會得到「緩慢（スロウ）」的羽毛，如果壞掉時是在鍛鍊度＋８的場合下，那麼生成的羽毛就是「鳳凰之羽（フェニックス）」。基本上來說，所有的裝備都有設定不同效果的羽毛，只是不清楚這個設定的內容罷了。順便一提的是，結構強化系的裝備在鍛鍊度＋３時損壞的話，可能生成的東西很多，假如想要具備魔法強化系屬性的裝備，那麼在鍛鍊度＋８時損壞的裝備上比較容易取得。

序盤中可以得到羽毛的例子

ツメ

木のツメ＋８程度
HP回復UP

炎のツメ＋３程度
ファイアボール

クラ

ミスリルのクラ＋３程度
クリティカルUP

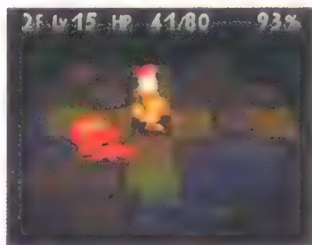
軽いクラ＋３程度
ヘイスト

羽毛衍生出的魔法力 1

強化的魔法書

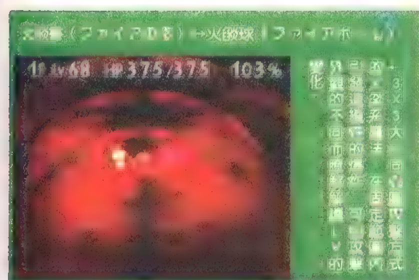
能　力　提　昇　系

不可思議的羽毛能夠強化魔法書使用的效果，讓只能對單一敵人使用的魔法變成可以對全部的敵人施行之用。其中「火燄系」、「冰雪系」、「雷電系」的魔法必須指定攻擊範圍，而「氣旋系」以及「地震系」的魔法，則是以全部畫面為攻擊範圍；只有「吸血系」的魔法較為特殊，魔法的威力（吸取對方ＨＰ量）只對自己有極大的影響。被多數敵人包圍時，活用這些魔法書是十分重要的。



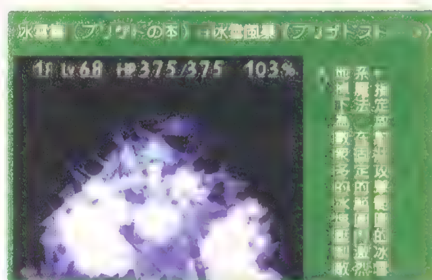
・選定了魔法書之後，再以L1或是R1指定攻擊範圍。

火燄書（ファイアの本）→火燄球（ファイアボール）



・3×3大[illegible]向[illegible]攻擊方式在火燄系魔法，在固定範圍內已經選擇的爆炸，可以對攻擊外觀的不同而隨著魔法LV的變化。

冰雪書（ブリザドの本）→冰雪風暴（ブリザドストーム）



・指定範圍攻擊使用的冰雪系魔法，在固定的範圍內激烈地降下為數眾多的冰塊直擊敵人。

[illegible]



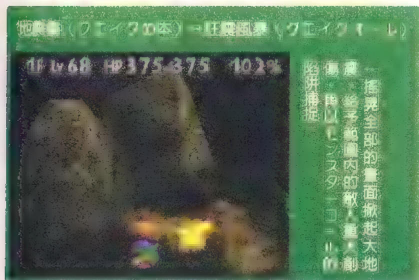
・指定十字形攻擊範圍的雷電系魔法，對周圍範圍內的全部敵人施以突擊性的雷電攻擊。

[illegible]



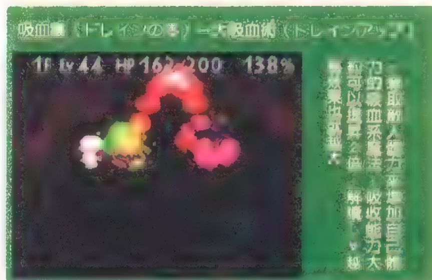
・一定的範圍內發生了[illegible]旋入的魔捲風，先將敵人捲至空中之後再重摔到地面取其[illegible][illegible]

地震書（クエイクの本）→[illegible]（クエイクオール）



・搖晃全部的畫面掀起大地震，給予範圍內的敵人重大創傷。[illegible]

吸血書（ドレインの本）→大吸血術（ドレインアップ）



・奪取敵人體力來增加自己體力的吸血系魔法，吸收能力大約可以提昇2倍，[illegible]越[illegible]效果也就越大。

使狀況產生異變

結構魔法是只有不可思議的羽毛才可以製造出來的魔法效果。一般的魔法大都強調向敵人攻擊的效果為主，而結構魔法則不同，大部分的結構魔法都是以自己為對象，利用魔法效果讓自己有利於戰鬥。而且與魔法書只能使用一次的限制不同，只要你想用不論何時都可以使用。表面上看起來很俗氣的東西，很多都是結構魔法，使用後有高度效果的也很多。

羽毛對結構的變化一覽表

ＨＰｍａｘＵＰ
ＨＰ的最大值上升10%。

攻擊力UP
攻擊力上升。

防禦力 UP
防禦力上升。

クリティカル UP
會心的一擊率上升10%

ミス率 DOWN
失誤率下降５點，使失誤不再發生。

回避率 UP
迴避率上升10%。

回復 UP
恢復的速度加快。

Exp UP
打倒敵人時獲取的經驗值增加10%。

元氣 UP
元氣度不易減低。

魔法力 UP
全部的魔法攻擊力上升。

特防禦 UP
特別防禦力上升。

召喚能力 UP
召喚魔法的威力增加。

利用「困難之書（難しい本）」

對結構的攻擊羽毛的裝備與真正價值的發揮許多只能對單一敵人發動攻擊效果的魔法書中，唯一可以發揮對衆多敵人攻擊效果的只有「困難之書（難　　本）」系列的魔法書了。對單一個體使用時，使用的魔法會從8類魔法中以隨機的方式取決。由於他以困難之書為名，閱讀失敗的機會也是存在的，這時也不知道為什麼會有一個盆子自空中直接打到陸行鳥的頭上。

但是，在讀取「困難之書」的同時，也擁有不可思議的羽毛的話，就可以選擇使用對應的魔法。所謂對應的魔法指的是對付敵人基本屬性的攻擊魔法。不過就算是所有魔法都齊備了，使用時還是有失手的時候。獲得使用困難魔法時的最大魅力，就在於魔法效果的發揮上。

對應「小難之書（小難しい本）」的魔法		對應「困難之書（難しい本）」的魔法	
スロウ	對方的行動速度減低一半。 讓對方化身為一隻青蛙。	ヘイスト	讓自己甚至於伙伴的行動速度加倍。
トード	讓對方呈現中毒的狀態。 讓對方進入睡眠的狀態。	フレア	使用核子爆炸攻擊對方。 奮力的一擊將對方擊斃。
ポイズン	讓對方進入混亂的狀態。 讓對方的魔法遭到封印。	デス	除去在次元空間中製造歪斜空間的敵人。
スリプル	讓對方變成縮小的狀態。 讓自己甚至於伙伴的行動速	デジョン	將凝固的重力丟向敵人的攻擊方式。
コンフェ	度加倍。 使用核子爆炸攻擊對方。	グラビデ	以墜落的小隕石攻擊對方。 以細菌來攻擊對方。
サイレス	奮力的一擊將對方擊斃。 除去在次元空間中製造歪斜	プチメテオ	
ミニマム	空間的敵人。 將凝固的重力丟向敵人的攻	バイオ	

呼喚出有幫助的召喚獸

召　喚　系

使用不可思議的羽毛衍生的魔法中，最有效果的要算是可以呼喚出召喚獸的召喚系魔法。一經召喚就會立刻出現在眼前的他們，一直到體力耗盡殆盡為止都是與陸行鳥一同作戰的夥伴。當體力下降至0的同時，你所擁有的最強魔法，也會隨著他的退場而消失。與後面介紹的魔石召喚不同的地方，是他能夠長時間持續使用的特徵。尤其是頭目戰時，他們可是不可或缺的即時戰力。



・由於可以無限次的召喚，也可以自由地將他回收，適時的使用他來加強戰力。



イフリート

[illegible]



シヴァ

[illegible]



ラムウ

[illegible]



シルフ

[illegible]



タイタン

[illegible]



カーバンクル

[illegible]



ユニコーン

[illegible]



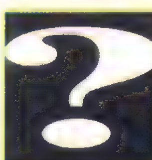
オーディーン

[illegible]



バハムート

[illegible]



ランダム召喚

[illegible]

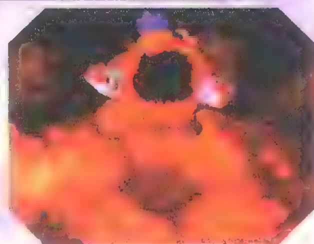
STEP 3 使用魔石召喚的召喚魔法

魔石召喚的使用方法

使用不可思議的羽毛召喚而來的召喚獸，會以支援角色的身份與陸行鳥一起冒險。不過，如果以魔石召喚而來的召喚獸，就只能使用他們本身擁有的魔力作戰，希望各位玩家能將他當作是最後的手段來運用

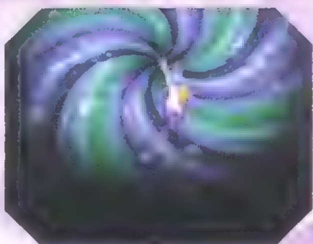
イフリート的魔石

[illegible]



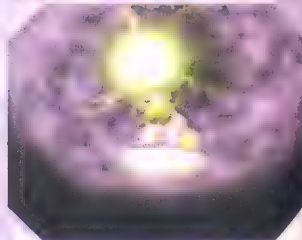
シヴァ的魔石

[illegible]



ラムウ的魔石

[illegible]



シルフ的魔石

[illegible]



タイタン的魔石

[illegible]



ユニコーン的魔石

[illegible]



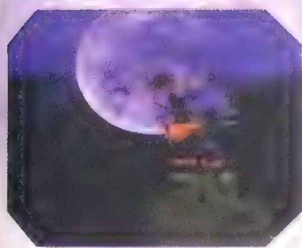
カーバンクル的魔石

[illegible]的無敵時間



オーディーン的魔石

[illegible]



バハムート的魔石

[illegible]的打擊

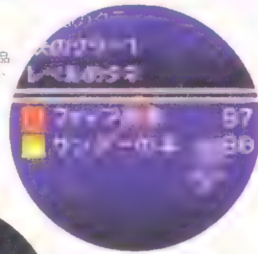


CHECK POINT

戰鬥狀況以外也可以使用的魔法

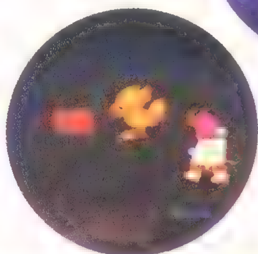
魔法書在戰鬥狀況以外也是可以使用的。舉例來說，利用火燄術與雷電術等魔法點燃迷宮壁上的火炬，讓火炬的光照亮整個迷宮時，設置於樓板上的陷阱、圈套就可以完全顯現、一目瞭然。在長期的冒險之中，若是考量到這方面的用途，魔法的使用就變得十分有必要了。

鍋爐的使用
在鍋爐中合成裝備品時，可以使用雷電術、火燄術來當火種。



火炬
使用火燄術或雷電術的魔法點燃迷宮內的照明，就可以清楚的發現樓板上全部的陷阱。





封印的寶箱
紅色的寶箱就是受到魔力封印的寶箱，只要在寶箱前站著，吟唱特定的魔法就可以開啟寶箱



陸行鳥在迷宮中碰到的怪物種類總共有150種之多。而這個章節所公開的怪物就是從遊戲早期戰力最弱的怪物，到幾乎不常看到的珍奇怪物等150種怪物的標本。接下來發表的是關於LV．1怪物的行動、癖好、生態、性質的觀察與研究報告結果。看到這裡，大家是否也有想研究怪物的慾望呢？

生物學

窺視怪物不可思議的臉蛋！

STEP-1

各式各樣的怪物類型及屬性大解析

怪物的種類實在太多；有在天空飛的、被雷打也不怕的，甚至還會放出雷電的。此外，怪物還能在迷宮中最嚴苛的環境下成長，甚至因應生活環境而進化。以下我們就依這些怪物的外觀和屬性，做個初步的分類吧！

掌握怪物的八大類型

我們先把怪物最具特色的八大類型瀏覽一遍。此處的分類標準是外觀，依據外觀的不同，其性質也互異，對付怪物所用的戰略也會產生不一樣的效果。

除了這八種以外，還有人型或小動物型的怪物，不過尤於牠們各別的差異相當懸殊，因此我們全都歸類在『其它』中介紹。

↓從怪物的外形，可以針對其弱點或攻擊方式做某種程度的推測。



↑怪物的體型不同，攻擊方法必定也不同

浮游




一般而言，會飛的怪物大多都怕風，但是其本身都會使用風的魔法。另外，佈署在地圖上的陷阱，也不容易使牠們上當。

代表性的怪物　フロータイボール、ジャイアント　バット、ガーゴイル等等。

植物




擁有意志的植物便化成怪物。它們原本就是草木，所以都怕火。攻擊時可用ファイア或召喚獸イフリート，效果超強。

代表性的怪物　サボテンダー、モルボル、マモン等等。

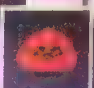
死人




含殭屍在內，不會死的死人便是這一類型。幾乎所有的此類怪物都怕火和神聖的力量，所以用ポーション等恢復體力的道具也能對牠們攻擊。

代表性的怪物　スケリトン、ゾンビ、マミー、ヴァンパイア等等。

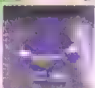
軟體

身體表面可以變得很柔軟，甚至能和地面同化而任意變形。有的被クラッシュストーン砸中以後會分裂。

代表性的怪物　プリン、ゼリー、マグママン、マグママン等等。

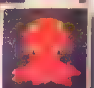
巨人

這一類型的戰鬥方式只靠蠻力做肉搏戰，所以對付牠時還是別接近為妙。若要使用魔法，只要不具特殊的屬性便沒有限制。

代表性的怪物　オーガ、ヒルギガース、ダークタイタン等等。

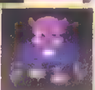
水棲

這是住在水邊的怪物，有的還會在水裏或水面上走來走去。像サハギン之類的水中生物會怕雷，カエル或ナメクジ等則是怕火。

代表性的怪物　サハギン、デビルフィッシュ、ロックガーター、ゲコビッキ等等。

機器

是身體由機械構成的怪物。由於它們是機器，所以物理攻擊力雖強，卻如出一轍的畏雷電。使用サンダー等魔法便可打倒它。

代表性的怪物　クラブローラー、インピロボ1號等等。

龍




能噴出火或冷氣的龐大生物。力量強大，HP又多，全都是強敵。屬性依種類而有很大差異，只好用牠最不擅長的的魔法攻擊牠了。

代表性的怪物　ホーリードラゴン、ダークバハムート、ミストドラゴン等等。

攻擊屬性方面的抵抗力

不管是物理攻擊還是魔法，怪物都具有某種程度的抵抗力。舉例來說，ボム對火的魔法就有滿強的抵抗力；相反的，既有擅長或耐打的攻擊屬性，必定有不擅長不耐打的極端。

這種抵抗力有個不變的法則：如冰與火、雷與風都處極端位置。對其中一種有強耐力的怪物，對另一種屬性的攻擊一定很弱。



火

ボム之類正是抵抗火屬性攻擊的最佳範例。它們的攻擊方法有ファイア或自爆等等，幾乎都與火有關係。在海底遺構的岩漿地帶等處，這一類對火有抵抗力的怪物更是集中出現。它們都怕冰，ブリザド是最有效的攻擊魔法。

冰

出現在低氣溫地區的怪物，同樣也不怕冰。不過牠們的種類不多，以アイスマン或ムース為代表。其它如半魚人サハギン或ナメクジ等等也不怕冰；不過所謂的水邊怪物就不見得全部是如此了。

聖

神聖的力量便是治癒之力，對它沒有抵抗力的怪物，只要一碰上能恢復體力、元氣的道具或魔法，如ポーション或ナッツ，便會受傷。所以對陸行鳥或一般怪物有用的回復道具，就用來攻擊這類怪物吧！殭屍或骷髏兵等不死系的怪物最具代表性。ネオン類的靈體對聖屬性也很弱。

只不過，有些怪物並非不死系，但對聖屬性也很弱時，就不能用回復道具進行攻擊了。

雷

其實在怪物之中，特別不怕雷的種類幾乎沒有。但是特別怕雷，甚至可說雷電是其弱點的卻不勝枚舉。如機器類或水棲類的怪物，只要一小發サンダー魔法，就能造成極強大的破壞力。

風

雷與風是相對的，怪物們對風的抵抗力也誠如此法則；怕雷的怪物都不太怕風。另外，像ダークタイタン類或ワーム類對風極有抵抗力。怕風的則有會飛的鳥類怪物，如ハゲタカ類或フロータイボール便是最典型的例子。



サハギン對冰和雷有抵抗力



ボム較不怕火

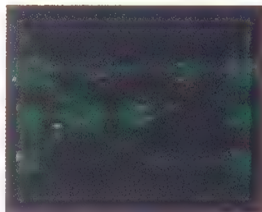
STEP-2

獨具性格的怪物習性考察研討會

接著就讓我們來看看怪物實際的生活形態吧。這些不小心被關進迷宮的怪物是從哪裏來的？又是怎麼來的？如果能在陸行鳥接近它們的匿藏地之前，就先預知這些怪物的行動，就不怕它們的埋伏和突擊了！

怪物是從哪裏來的？

陸行鳥在迷宮裏冒險時，總會有怪物從背後冷不防的突然接近。這些討厭的東西究竟是從哪裏來的？這真是個教人丈二金鋼摸不著頭腦的問題。總之，當一個樓層的怪物減少到一定數量之後，迷宮又會自動生出幾隻來補足。有些原本出現在樓層裏的怪物，偶爾也會跑到奇怪的地方露一露臉，不限定在某個地方哦！



→怪物出現的地點很難發現，不過查查地圖便可以得知。

一層樓會出現的怪物數量（以下先譯寫內文再寫圖說）



←利用地圖卡，確認怪物的位置。

陸行鳥一站到迷宮的地上，基本上就會有至少九隻怪物開始活動。不過，依照樓層或陸行鳥本身的等級不同，有時也會多達十隻以上。它們出現的位置不一定，有些地方相當危險，陸行鳥一站過去便會遭四～五隻怪物同時包圍呢！

恐怖的怪物召喚處

當某個神秘的操縱桿起動時，當場便會出現五～六隻怪物！嚇死人！這就是「怪物召喚處」。這些怪物不會管一樓九隻的規則，只要拉動操縱桿，它們就出現；想死或想升級時再拉吧～～。



→這時哭天搶地也沒有用啦！用魔法收拾它們吧。

想在同一層樓慢慢練，卻……？



←感覺到死神的存在，先躲為快！

說到陸行鳥最討厭的怪物，第一名首推死神了，有一種死神偏偏愛趁陸行鳥拖時間時出現。只要待在同一層樓超過八百回合（跟其它怪物打），死神就會跑來。不過在第七百或七百五十回合時會有預告（如左圖），趁此時跑到另一層樓就能避開。

預知怪物們的行動模式

「怪物」一詞只有二個字，它們的行動模式卻有千奇百怪。有的正適合好戰的陸行鳥，會跟在後面主動攻擊，也有的並不直接作戰，卻在暗地裏偷偷使用魔法。在此我們先舉出六種最具代表性的怪物行動模式，請各位陸行鳥們好好記住；想想看，要是被怪物先發制人，或是遭暗槍襲擊，多丟我們陸行鳥的臉哪！



→它看到陸行鳥了嗎？還是沒看到？怪物的行動真奇怪。

跟蹤

這一類的怪物最多，就是一發現陸行鳥之後，便立刻尾隨而來發動攻擊。由於怪物們只攻擊陸行鳥，不理會同伴角色，所以可將它誘進狹窄的通道中（小心別反被包圍了），再和同伴前後夾擊。



→這種怪物都會一股腦的跟在陸行鳥後面，陸行鳥就當當誘餌吧。

隱藏

像マグママン之類的敵人會在眼前突然失蹤。話雖如此，它卻仍然存在，所以不妨對著空無一物的地方攻擊。若想知道它身在何處，可按選擇鈕看看地圖畫面。



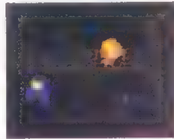
→眼睛看不見它的模樣，地圖上卻顯示得一清二楚，這傢伙也太鈍了吧？

保持距離

會使用魔法攻擊的怪物最愛用這一招！它總是和陸行鳥保持一到二步的距離，好讓我方的攻擊打不中。想要縮短和怪物之間的步數，可利用斜向移動，很快的拉近距離，再利用石頭打倒它。



→這種像個影子娃娃一樣的怪物，會在一定距離下虎視眈眈，還難纏了。



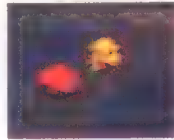
→ネオン正打算跑去附身在其它怪物身上。先逃跑的就先死！

會逃跑的怪物可分二類，一種是不想打而跑掉的膽小怪物，另一種卻是能從遠處釋放魔法或特殊攻擊的討厭怪物。前者不打也罷，後者最好趕快解決；要是不趁它跑出畫面前幹掉，後果就麻煩了。



→被它們困在狹窄巷內也無妨，就當做練經驗值吧。

這一類型的怪物會召來其它怪物，或是自己分裂成多數。大致上來說，當它的ＨＰ變少時，它就會開始分裂，所以最好先對付這些無性生殖的傢伙。要不然故意等它變多再攻擊，也是增加經驗值的方法之一。



→一面轉動外殼防禦，一面還發動攻擊。此時的攻擊力和普通的一樣。

STEP-3

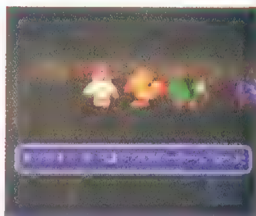
在弱肉強食下成長茁壯的進化型怪物

迷宮內的怪物也有上下等級之分唷！強的怪物會欺負弱的怪物，也會和怪物同伴發生戰爭，當前者打倒後者時，它的等級也會隨之提升。這種會自我成長的怪物實在太可怕了，陸行鳥不得不防啊！

會升級的可不只是陸行鳥而已！

怪物也和陸行鳥一樣有等級之分。它們的等級從一到三，共分三級。除了少部分怪物之外，絕大多數都有可能升級或降級。具體來說，怪物的等級會在下列三種情況下變動。

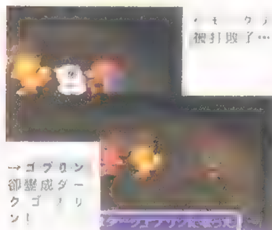
此外，陸行鳥可以回到村子裏，在怪物博物館裏看到怪物的等級，只不過看到的都是自己曾經打倒過的敵人種類。



→怪物在迷宮裏發生內鬥，這是其中一方升級的場景。

打倒別的角色時

這是最普通的怪物升級途徑；不管它打倒的是自己的怪物同伴也好，陸行鳥的冒險同伴角色也好，這的怪物都會藉此升級。特別像是サボテンダー之類會從遠距離攻擊的怪物，或是グチクチ等會吞噬怪物同伴的黑吃黑怪物，都值得你特別注意。

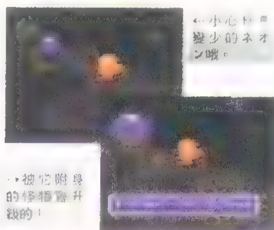


←モーグリ被打敗了…

→ゴブリン卻變成ダークゴブリン！

藉特殊能力而強化

怪物也有具特殊能力，有時會藉此強化自己。最典型的就是ネオン這一類會附身在其它怪物身上的了；原有的ネオン會消失不見，但是被附身的怪物卻會提升等級。另外，像インプ坐進インプロボ時也會增強能力，不過不能算是升級。

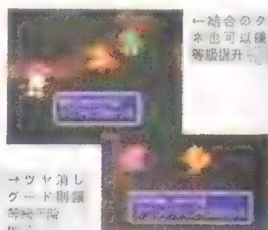


←小心上了變少的ネオン哦。

→被它附身的怪物會升級的！

任意操縱對方的等級

陸行鳥也能隨意操縱怪物的等級，只要拿レベルアップの實或ツヤ出しグード向怪物丟去，對方的等級就會加一；レベルダウンの實或ツヤ消しグード則可降低對方的等級。當對方突然自動升級時，或是陸行鳥已經江郎才盡時，希望你還記得用這一招。



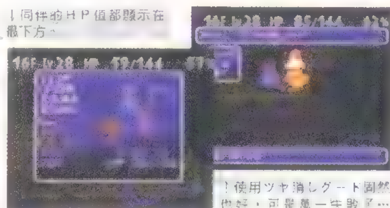
←結合のタネ也可以讓等級提升。

→ツヤ消しグード則讓等級下降了……

面對怪物的升級，先做好心理準備

不管陸行鳥強到什麼程度，敵人的升級還是很教人頭痛。作戰時應儘可能避免這種情況，方法之一便是防止同伴氣絕；你可以按開始鈕來監視同伴的ＨＰ值，或是不時記得用回復道具及魔法幫助他，以免被敵人賺去我方的經驗值。此外，不讓ネオン逃走也是很重要的。萬一怪物真的升級了，乾脆三十六計走為上策，所以別忘了隨帶點テレポのしおり以備不時之需。

↓同伴的ＨＰ值都顯示在最下方。



↑使用ツヤ消しグード固然也好，可是慢一步就了……

STEP-4

怪物萃取物（モンスターエキス）的各種用法與效果

エキス中濃縮了怪物的特性。用來合成使用時的情形已在道具的部分做講解，此處只便針對迷宮內部的エキス使用方法做一介紹。遇到危急的時刻，這些道具的寶貴程度不容小看哦！

先得到擁有怪物特性的

對著怪物，把空的ボトル踢過去打倒它，之後得到的紅色液體便是エキス。以下所列的二十七種エキス之中，約有一半以上和實與タネ具有同樣的效果，用途也各有不同。剩下的一半可以做藥和カード來使用。エキス用來合成時固然能發揮它真正的價值，不過用來喝下肚也很不錯呢！難得在迷宮裏拿到空瓶子才能到手的道具，怎麼能不好好利用？



←想取得エキス，得先拿到空のボトル（空瓶）

→打倒怪物後，會呈現紅色的液體。

在迷宮中得到時

在迷宮中使用エキス，最有效的方法就是當成回復藥喝下去。手上還有ポーションョン或ナッツ也無所謂，反正打倒怪物之後還有得拿，就把瓶子喝乾了吧。此外，用來踢向敵人攻擊也可以，有的エキス具有スロウ或コンフュ等阻擋敵人攻擊的效果。



喝喝看

→許多エキス都能恢復體力或元氣



踢一踢

→爆炸性的ホム也能作成エキス

モンスターのエキス使用效果

名稱	售價	效果
[illegible]	100	恢復大量元氣
[illegible]	650	恢復大量元氣和體力
[illegible]	75	變成沉默狀態，無法使用魔法
[illegible]	500	爆炸後會連帶周圍敵人受傷
[illegible]	360	變成ボトル狀態，行動遲緩
[illegible]	410	合成時會增加火的屬性
[illegible]	800	合成時會增加冰的屬性
[illegible]	1000	體力增至最大值
[illegible]	440	呈現混亂狀態
[illegible]	320	合成時會增加冰的屬性
[illegible]	900	合成時會增加風的屬性
[illegible]	260	恢復大量元氣
[illegible]	240	變成小人
[illegible]	240	變成ヘイスト狀態，動作變敏捷
[illegible]	700	恢復大量體力
[illegible]	110	恢復少許元氣
[illegible]	300	變成ボトル狀態，行動遲緩
[illegible]	150	恢復大量元氣
[illegible]	600	四周變暗，看不清楚
[illegible]	350	合成時會增加冰的屬性
[illegible]	350	合成時會增加火的屬性
[illegible]	350	合成時會增加雷的屬性
[illegible]	310	變成青蛙
[illegible]	180	睡著
[illegible]	200	變成混亂狀態
[illegible]	600	恢復少許元氣和體力
[illegible]	900	變成ボトル狀態，行動遲緩

棲息在迷宮裡的怪獸們

從本頁起將匯整出實際的怪獸資料。其刊載的順序由於是以其出現順序來登出，因此將可一面進行遊戲，一面的來查閱。至於關於就只有會在等級提昇時才會登場的怪獸，他們的名字與姿態就在下欄裡介紹：

50音順種別INDEX

怪獸頁數的看法

照片 2 名字 3 等級．出現的迷宮和樓層 5 明細表。HP是為概略的數值．得意（拿手）屬性的標幟▲，是代表其耐性度，6 ○印表示沒有狀態變化．其略稱內容請參照下列 7 行動或攻擊。素早さ（敏捷性）的欄中，陸行鳥的回合數可用 1 個個的★來計數，如此便可得知會消耗掉幾回合數．而設有★的地方，則表示是與回合數無關係的可來進行行動。攻擊力的★數目，愈多則表示攻擊力愈高。而沒有★的地方，則表示沒有攻擊力

小→最低限度　ス→緩慢　毒→毒　吸→排放　力→重量

眠→睡眠　消→消失　亂→混亂　默→沈默　死→死亡

グズグズ		LV.1
HP	8	1～3
経験値	1	
苦手属性	[illegible]	
得意属性		

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	默	毒	消	死	吸

行動	素早さ	攻撃力
ホカホカ踊り	★	★
メソメソ泣く	[illegible]	[illegible]
キーイキーイ怒る	[illegible]	[illegible]
コソコソあさり	[illegible]	[illegible]

等級變化	有
萃取物	小動物的萃取物

グスグス		LV.1	
HP	8		1~3
經驗值	1		
[illegible]屬性	聖		
[illegible]屬性	—		

状態変化耐性	[illegible]	[illegible]	乱	[illegible]	眠	封	毒	[illegible]	[illegible]	呪
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
[illegible]	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆
メソメソ泣く	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
[illegible]	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
コソコソあさり	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

迷宮裡的受欺負軟弱傢伙

グスグス一直都是被ゴブリン所欺負著，牠在迷宮中可說是最為弱小的怪獸。有時牠會搜尋著再循環盒子，有時會抽泣的哭泣著，並一點也不像是怪獸的向後行動，不過，若遭到牠的損傷，則會有其他的怪獸會亂發脾氣的性質在。假如因亂發脾氣而擊倒怪獸，那麼牠的等級將會提昇，故請要注意。



←一展開攻擊，則附近的某人將會亂發脾氣的等級提昇

等級變化	有
萃取物	ゴブリン的萃取物

ゴブリン		LV.1	
HP	8		1~3
經驗值	2		
[illegible]屬性			
[illegible]屬性	—		

状態変化耐性	[illegible]	[illegible]	乱	[illegible]	眠	封	毒	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
こん棒攻撃	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆
頭突き	★★☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆

這是個沒有什麼特徵在的嘍囉級怪獸

其實也與グズグズ、ゴブリン差不多是同樣的軟弱，不過整體比較起來ゴブリン是稍為略勝グズグズ一些。牠會以手持的棍棒毆打，或是藉由紅色頭盔來展開頭錘攻擊，不過威力並不是很強。但取而代之的是鬥爭心非常旺盛，只要發現到陸行鳥，便會窮追不捨的去追擊。可用陸行鳥的爪子鏟來迎擊牠。



←被頭錘攻擊到的話，會很痛。不過牠也只不過是如此而已的怪獸

UPPER CLASS MONSTERS INTRODUCTION

- クスクス LV.2
- ダークゴブリン LV.2
- グルグル LV.3
- ブラックゴブリン LV.3

等級變化 有
萃取物 小動物的萃取物

ワイルドラット		LV.1	鼠
	HP	10	1～4
	経験値	2	
	苦手属性	—	
	得意属性	—	

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	野	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
噛みつき	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆
ヘイスト	★★★☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

施展ヘイスト行動有2倍2倍喔！

住在野山上的老鼠型怪獸。其特殊攻擊是ヘイスト，當他施展ヘイスト後，可一口氣的縮短至陸行鳥的附近。牠與其它的怪獸一樣，有著會追擊陸行鳥的行動存在。

雖然以尖銳獠牙所展開的攻擊，威力並不是很強，不過若再加上ヘイスト行動，則就可展開2次的攻擊了。所以即使採取斜向的方式也是無法逃脫的，應要特別注意。



←由於施展ヘイスト時會花費些時間，故可趁此時機來擊倒牠。

等級變化 有
萃取物 小動物的萃取物

ナッツイーター		LV.1	鼠
	HP	15	1～6
	経験値	3	
	苦手属性	—	
	得意属性	—	

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	野	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
噛みつき	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆
ナッツ投げ	★★☆☆☆☆☆	★★☆☆☆☆☆
ナッツ食べ	★★★★★★☆	☆☆☆☆☆☆☆

會食用掉落下來的堅果

是種略像栗鼠的怪獸，與ワイルドラット一樣會用獠牙攻擊。其特殊攻擊是投擲堅果，由於會比通常攻擊具有更大的威力，故要小心。而這些堅果是攻擊專用的，故無法拾得。

另外的一個特徵，就是會拾起掉落的果實或種子來食用，繼而提昇等級。也由於食用結束為止要花6個回合，故可利用這之間來擊倒牠後逃走。



←稍有間隔時，便會投擲堅果過來，比通常攻擊還強力

UPPER CLASS MONS

- LV.2 ドブネズミ
- LV.3 ジャイアントラット
- LV.2 ドクロイーター
- LV.3 アイテムイーター

等級變化　有
萃取物　小動物的萃取物

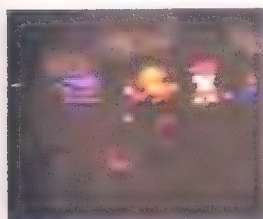
ヘッジホッグ		LV.1	
HP	12		[illegible]~6
経験値	3		
苦手属性	—		
得意属性	—		

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
引っかき	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆
回転ハリ飛ばし	★★★☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆
丸まって防御	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆

會發射出針刺的怪獸

披著長滿了針刺甲殼的小動物。除了可藉由爪子的攻擊外，當距離陸行鳥較遠時，也可在適當的方向施以針刺飛出攻擊。而這個所謂的適當方向是很麻煩的，因為若被怪獸的針刺打到就會使牠提昇等級，故要在接近戰裡來擊倒牠。此外，當牠受到攻擊時，將會以圓形狀來做防禦，不過在其防禦時也會施展攻擊過來，所以一定不可大意。



←針刺會2支、3支的發射過來，但基本上是打不到的。

等級變化　有
萃取物　魔法使的萃取物

黑魔道士		LV.1	
HP	5		[illegible]~8
経験値	4		
苦手属性	—		
得意属性	—		

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
杖で殴る	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆
魔法発動	★★★★☆☆☆	★★☆☆☆☆☆

陸行鳥不要接近牠3步之內

身穿黑色長袍的人型怪獸。主要的攻擊方法當然也就是魔法，牠可隨意使用排放系以外的魔法攻擊過來，也可不用去接近陸行鳥，而只要有3步的距離，便可防守的本領在，所以此時可投擲石頭來攻擊牠即可。也由於沒有魔法防禦力，因此雖可以魔法來擊倒牠，但其實只要用一粒石頭來攻擊牠就十分足夠了。而當被追過來時，雖會以杖來攻擊，不過其威力是很微弱的。



←發動魔法是相當花費時間的，故可用石頭從遠距離來擊倒牠。

ERS INTRODUCTION

- LV.2 ガトリングス
- LV.3 ニードルマスター
- LV.2 大黑魔道士
- LV.3 暗黑魔道士

等級變化	有
萃取物	骷髏的萃取物

スケルトン		LV.1
HP	25	
経験値	8	
苦手属性	火・聖	
得意属性	氷・風・闇	

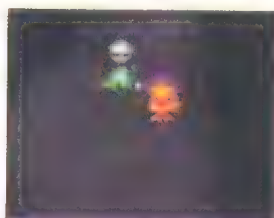
状態変化耐性	小	力	乱	[illegible]	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
斬り攻撃	★☆☆☆☆☆☆	★★☆☆☆☆☆
毒ガス	★★★☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
倒れる	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
復活	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

總認為牠已死了

這是再接近1步便會突然出現的骷髏。牠的左手握有一把大劍，並會劇烈的劈斬過來。此外，當陸行鳥在變化陷阱裡，變化成スケルトン時，雖會吐出毒之息，不過居住在岬之塔的スケルトン則不能使用毒之息。

也由於牠是骷髏，所以只要使出火系魔法或回復道具，那麼就可給予造成大損壞，還有利用踢蹴堅果或果實也是很有效的喔！



←在沒有人來到前都是橫臥著，但當人靠近後就會突然的站起

等級變化	有
萃取物	印普的萃取物

インプ		LV.1
HP	20	
経験値	11	
苦手属性	—	
得意属性	—	

状態変化耐性	小	力	乱	[illegible]	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
ひっかき攻撃	★☆☆☆☆☆☆	★★☆☆☆☆☆
ワープ[illegible]	★★☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
機械に乗る	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
機械から降りる	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

令人討厭的傢伙去死吧！

智能頗高的小惡魔。會在岬之迷宮與西特塔裡登場。除攻擊力很高外，其餘並沒有需特別注意的地方，不過有時會被牠給強制性的轉移喔！若信賴於同伴角色的話，也或許會一個人的給飛帶到不知名的地方去喔！此外牠若騎乘機器，就會威力提昇，故假如能在牠騎上機器前擊倒牠，就可避免機器的起動。



←除攻擊力高之外，亦會使用轉移技法來把你轉移至樓層內的某處

ブラッディボーン LV.2

デスナイト LV.3

ガルキマセラ LV.2

ベビーデビル LV.3

等級變化	有
萃取物	植物的萃取物

サボテンダー		LV.1	シド 3
HP	20		
經驗値	18		
苦手屬性	火		
得意屬性	—		

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
体当たり	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆
ギル投げ	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆

金錢

會在西特塔的下方出現，是類似仙人掌樣式的怪獸。攻擊方法是以身體撞擊及投擲金錢。而若擊倒這隻サボテンダー後，就會掉落下一些錢下來。其最高額將會有400元，而若被サボテンダー攻擊到一次，則金額將會依序遞減200、100、50，所以若被攻擊4次以上，就不會有錢掉落下來了。故若能及早的使用魔法來擊倒牠，就可賺取到許多的錢。



←在此可賺取到牠身上的錢，故要儘早擊倒牠

等級變化	有
萃取物	沒有

クレイゴーレム		LV.1	シド 4
HP	30		
經驗値	28		
苦手屬性	—		
得意屬性	火・氷・風・雷		

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	○	○	—	○	○	[illegible]	[illegible]	○	○

行動	素早さ	攻撃力
なぐる	★★☆☆☆☆☆	★★☆☆☆☆☆
回転なぐり	★★☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
とっこわす	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

以力技來推壓的威力戰士

以土所製成的大型人偶狀怪獸。由於是土做的，所以擁有極耐魔法攻擊的堅強性質，故與其使用魔法，倒不如以爪子來攻擊會較具效果。此外，牠的防禦力也很高，因此想擊倒牠可要費點心力才行，屬於序盤裡的強敵。其攻擊有「なぐる」、「回轉なぐり」之類的肉彈戰，唯一的缺點是行動較遲鈍。也由於牠比陸行鳥的速度慢，故要逃脫牠是很簡單的。



←由於防禦力很高，故很難擊倒牠，故要利用消耗戰來與之虛與委蛇

サボテンダー LV.2

サボテキーラ LV.3

ゴーレム LV.2

アイアンゴーレム LV.3

等級變化 有
萃取物 小動物的萃取物

フロータイボール		LV.1	シード
	HP	25	3、5、7
	経験値	23	
	苦手属性	風	
	得意属性	―	

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	石	死	防
	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―

行動	素早さ	攻撃力
噛みつき	★☆☆☆☆☆☆	★★☆☆☆☆☆
ミニマムアタック	★★☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

[illegible]靠近過來咬住的眼球

如其名是浮遊在空中，有如眼球般的怪獸。牠會靠近到陸行鳥他們，然後以大嘴巴來施以咬住攻擊。牠具有「振翅搏動」的特殊攻擊，不過由於疏漏處較多，所以並不為懼。也因屬飛行系的怪獸，故對風之屬性較弱。因此使用空氣類的魔法非常有效。假如大量出現時，即可用空氣類魔法來一一收拾牠們。



←振翅搏動與ミニマム具有同樣的效果。

等級變化 有
萃取物 沒有

インプロボ１号		LV.1	シード
	HP	65	4、6、8、13
	経験値	58	
	苦手属性	雷	
	得意属性	火 氷 風	

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	石	死	防
	―	―	○	○	○	○	○	○	○	―

行動	素早さ	攻撃力
空手チョップ	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
ハクタン設置	★★☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
インプ[illegible]起動	★★★★★★★	☆☆☆☆☆☆☆
自爆装置起動	★★★★★★★	★★★★★☆☆

若自己一個人就無法動

當インプ搭乘上去即會開始動作的機器人。而在未動作之前，若對它直接攻擊是無法給予造成損傷的。其攻擊方法主要是以空手斬削，另外也具有在所出現的樓層上，設置爆彈的能力在。若對它加以攻擊，則會使它異常的爆炸，並放出インプ出來。其弱點由於是機械，故可用雷之屬性。還有依樓層而定，有時最初インプ也會以搭乘的狀態出現喔！



←インプ乘上後即可發動，如此就可給與它造成損傷了

UPPER CLASS MON[illegible]

- アーリマン LV.2
- フライングアイ LV.3
- インプロボ55号 LV.2
- インプロボ88号 LV.3

等級變化 有
萃取物 沒有

オニオン		LV.1	シード
HP	20		5~7
經驗值	25		
弱點屬性	雷		
耐性屬性	--		

狀態變化耐性	小	力	亂	又	眠	默	毒	消	死	吸
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

行動	素早さ	攻擊力
斬りかかる	★☆☆☆☆☆☆	★★☆☆☆☆☆
裝備外し	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆

以集蟻的攻擊來使裝備脫落

是全身包有甲冑的玩具軍隊。由於身體是以金屬所打造而成的，故對雷之屬性較弱。它會以手持的劍劈斬過來，通常攻擊時的攻擊力平平，不過會使用一種只要受到它攻擊的同時，身上的裝備便會同時脫落的特殊攻擊。因此，屆時就非得要再重新裝備一次較或爪子才行，所以又必須浪費一回合的時間，而在裝備脫落的空隙裡，也就會有遭受到周圍敵人攻擊的危險了。



←本身雖非金剛不壞之身，但卻擁有可使對方裝備脫落的特殊攻擊在

等級變化 有
萃取物 沒有

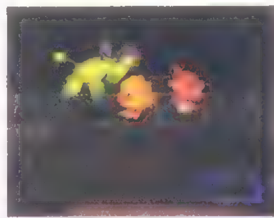
クラブローラー		LV.1	シード
HP	60		5~7, 9
經驗值	31		
弱點屬性	雷		
耐性屬性	風		

狀態變化耐性	小	力	亂	又	眠	默	毒	消	死	吸
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

行動	素早さ	攻擊力
ひき倒し	★☆☆☆☆☆☆	★★☆☆☆☆☆
カミカゼアタック	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
回転停止	[illegible]	[illegible]
爆発する	★★★★☆☆☆	★★★☆☆☆☆

遇到危險時即會發生自爆

大型之作業用的機器人。裝在前面的一部滾輪，可以去輾壓陸行鳥，而這也即是它的通常攻擊。至於其特殊攻擊カミカゼアタック（神風特攻），由於具有通常攻擊2倍的威力，故要注意。另外若給與它造成某種程度的損傷後，它就會發生自爆，大約是4回左右即會自爆，所以最好在這之前來擊倒它。其弱點是雷，但對風具有某種程度的耐性。



←所謂的神風特攻，也即是自爆的攻擊行為

BOSS INTRODUCTION

トイソルジャー LV.2

ドラムローラー LV.2

メタルヒットマン LV.3

ヘルローラー LV.3

等級變化	有
萃取物	盜賊的萃取物

ドリッピー										LV.1	シド
HP	24										10
経験値	31										
苦手属性	—										
得意属性	—										
状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸	
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	

行動	素早さ	攻撃力
ハンマーで攻撃	★☆☆☆☆☆☆	★★☆☆☆☆☆
地雷セット	★★★☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

單手拿著鐵錘來裝設地雷

雖然看起來很可愛，但卻是在迷宮中到處佈設地雷，非常令人厭惡的一隻怪獸。牠會在稍距陸行鳥有點兒距離上的位置，裝設好地雷。所以對於這些被裝置的地雷，若不拿著火炬，或是點上眼藥水的話，是無法看到的。至於除去地雷的方法，只要在稍有距離的位置上，投擲下撞擊石頭即可



←由於埋設地雷的速度相當迅速，所以要儘早的將牠擊倒

等級變化	有
萃取物	盜賊的萃取物

ジャック										LV.1	シド
HP	35										11
経験値	35										
苦手属性	—										
得意属性	—										
状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸	
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	

行動	素早さ	攻撃力
殴る	★☆☆☆☆☆☆	★★☆☆☆☆☆
アイテムを盗む	★☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
ワープで逃げる	★★☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

盜取後便會馬上的逃跑

是隻會奪取陸行鳥所持之物的討厭型怪獸。當牠強奪道具成功後，便會馬上的使用轉移卡片來逃跑，因此請務必要在下一回合裡來擊倒牠。而若能成功的擊倒牠後，被奪走的道具就會掉落在該場所上。又假如讓牠逃走了，因為也會在同一樓層上出現盜賊ジャック，所以若能搜尋找出將之擊倒的話，道具也是可拿回來的。而這裡有時也會掉落下盜賊的鑰匙喔！



←會盜取的東西，除了裝備品外就是道具　可裝備上防禦的戒指來防患



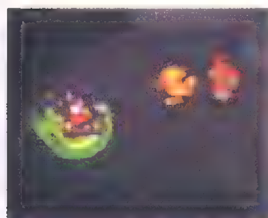
等級變化	有
萃取物	小動物的萃取物

ミニマジシャン										LV.1	シド
HP	17										10～12
経験値	35										
苦手属性	—										
得意属性	—										
状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸	

行動	素早さ	攻撃力
杖で殴る	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆
初めてのトレイン	★★★★☆☆☆	★★☆☆☆☆☆
トンベリ[illegible]せる	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

非常喜歡惡作劇的可惡小鬼

還只是位見習的魔法師而已，其主要的攻擊手法是截取與陸行鳥相等的距離位置，然後從遠處施展吸取ＨＰ的魔法攻擊。接近牠的話，將會遭受到以手杖毆打的直接式攻擊。不過直接攻擊的攻擊力較弱，而且吸取方式的失敗次數也較多，所以並不是那麼的厲害，當然這也是這傢伙的弱點所在。但取而代之的是トンベリ的攻擊手法，常會令陸行鳥苦不堪言



←吸取的手法常常會失敗，可真是浪費魔法書喔！

等級變化	有
萃取物	ゴブリン的萃取物

トンベリ										LV.1	シド
HP	24										10～12
経験値	32										
苦手属性	—										
得意属性	—										
状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸	

行動	素早さ	攻撃力
包丁	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
ランタン	★☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

同伴間的憎恨已經化解了

右手拿著燈籠，左手拿著菜刀的怪獸。在攻擊上，トンベリ顯得較不夠強力，不過當牠手令一攤，其同伴們就會一起的襲擊過來，而即使同伴角色以外的怪獸在做攻擊，トンベリ便會誤會成是在對陸行鳥做攻擊，繼而化解了彼此之間的憎恨。在平常牠的攻擊的確很微弱，不過一旦牠生氣起來，其菜刀的攻擊威力也是很高的喔！



←冷不防地使出菜刀來攻擊陸行鳥，可真令人吃不消啊！

ミニドルイド	LV.2
ミニウィザード	LV.3
トンベリズ	LV.2
マスタートンベリ	LV.3

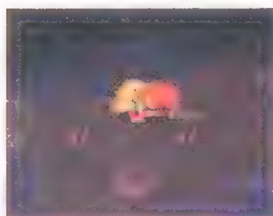
等級變化	有
萃取物	甲魚的萃取物

ランドタートル			LV.1							シド
HP			40							13
経験値			41							
苦手属性			—							
得意属性			—							
状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
ツメ攻撃	★★☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
回転攻撃	★★☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
カラに閉じこもる	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
カラから出る	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

陷入危急便會守護的海龜

會在西特塔的最終層，以及海底遺構上登場的海龜型怪獸。牠會以尖銳的爪子來展開攻擊。若給與牠損傷，牠便會躲進龜殼裡，不過雖是那樣，牠一樣能展開回轉攻擊喔！其攻擊力不錯，防禦力也很高，所以請注意不要被牠給包圍起來喔！雖然這怪獸屬於水邊性的生物，但卻對雷之屬性不膽怯。而魔法則全般性地對牠有效



←即使遭受到損傷而威力減半，仍然是可展開攻擊的

等級變化	有
萃取物	半魚人的萃取物

サハギン			LV.1							海底
HP			32							1～5
経験値			37							
苦手属性			火・雷							
得意属性			氷・風							
状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
引っかく	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
ブリザラ	★★★☆☆☆☆	★★☆☆☆☆☆
水中から出現	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
水中へ潜る	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

甘拜下風的忍者水上步行術

也即是所謂的魚人。牠有腳，所以可在陸上或水上步行，也會在沒有水的樓層上登場。牠會從陸行鳥所沒法步行的地方，迅速的靠近過來，然後展開抓技，以及其拿手的ブリザラ魔法來做攻擊。雖對水、風的魔法較強，但對火和雷卻相當的弱。可用火與雷的魔法來擊倒牠。而ブリザラ的書會常常的掉落下來喔！



←可在水中、陸上的任何地方上行動，且也是隻會使用魔法的怪獸

UPPER CLASS MONS

LV.2 ラージタートル

LV.2 マーマン

LV.3 ヒュージタートル

LV.3 トリトン

等級變化 有
萃取物 章魚的萃取物

デビルフィッシュ		LV.1	海底
HP	43		[illegible]～4
経験値	46		
苦手属性	雷		
得意属性	風		

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
キック	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
スミを吹く	★☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
盗みをはたらく	★☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

在章魚墨汁之前什麼都看不見

主要是在水中移動，藉以來接近陸行鳥的章魚。雖然牠也能爬上陸地來，但在地上的移動速度卻相當的緩慢，而這也是牠的弱點。這與牠一直是在水中扮演大盜的身份是不同的。至於被盜取的道具，只要能擊倒牠之後，就可拿回來，但若遭到牠的墨汁攻擊，就無法看清楚周圍的東西了，當然的也不好發現到寶箱或道具，不過只要暫時保持不動，便自然地可恢復原狀。



←受到墨汁攻擊後，陸行鳥的視野便會變得非常的狹窄。

等級變化 有
萃取物 爆彈的萃取物

ボム		LV.1	海底
HP	100		3～8
経験値	29		
苦手属性	氷		
得意属性	火		

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
殴る	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
自爆	★★★★★★★	★★★★★☆☆

令人膽顫的爆彈自爆威力

有如火藥形狀的怪獸。在牠受到攻擊後，將會抖抖的震動，然後在旋轉7圈後，會把周圍的東西給捲入進來，接著自爆。故對付牠時，應要集中HP，然後1隻1隻的來做集中攻擊。此外，不限於自爆的是在附近將會發生爆炸，使爆彈分裂為2。且爆彈的自爆也會連鎖性的增殖，繼而造成無法收拾的地步，故要注意。



→抖抖的震動著，可分2個膨脹變大，這可真讓人緊張呀！

INTRODUCTION

オクトハス LV.2

クラーケン LV.3

グレネード LV.2

ナパーム LV.3

等級變化 有

萃取物 魔法師的萃取物

マリオネイター		LV.1
HP	25	9
経験値	35	
苦手属性	—	
得意属性	—	

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
鳥で攻撃	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
鳥を飛ばす	★★☆☆☆☆☆	★★☆☆☆☆☆
モンスターを召喚	★★★★☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

怪物們！請一一出來吧！

可接二連三來召喚出怪獸的召喚士。可召喚出的怪獸，是在該樓層會出現的怪獸中之任何乙隻。其召喚很令人厭煩，而牠本身的攻擊也同樣是難纏的。牠可使停在牠頭上的鳥兒飛起，然後從遠處來做攻擊。也由於牠常常都會在與陸行鳥有段距離的位置上轉來轉去，故可使用魔法來將之擊倒



←要儘量的不使牠召喚出怪獸來，否則將會獸滿為患呢！

等級變化 有

萃取物 岩漿人的萃取物
冰人的萃取物
泥漿人的萃取物

マグママン		LV.1
HP	50	10
経験値	38	
苦手属性	氷	
得意属性	火	

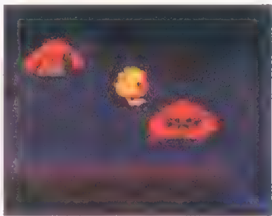
状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
かぶさる	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
マグマ投げる	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
地面から出現	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
地面へ潜る	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

將會在任何地方上出現

擁有岩漿身體的怪獸。當陸行鳥接近時便會出現，而遠離時便又會潛入到地面裡消失。不過，即使眼睛沒辦法看到牠，但因在地圖畫面上會有顯示，所以請注意的來加以確認。

此外，當在附近發生爆炸後，會有分裂的特徵在。而若藉由增加撞石也可賺取到經驗值喔！還有因牠對冰之屬性較弱，故可用ブリザド的魔法來一網打盡牠們。



←再接近一步的話便會出現。由於牠的腳程慢，所以要逃脫是很簡單的！

LV.2 ネクロマンサー

LV.3 デモンサマナー

LV.2 アイスマン

LV.3 マッドマン

等級變化 有

萃取物 布丁的萃取物
果凍的萃取物
乳膏的萃取物

プリン			LV.2
HP	67		[illegible]～12
経験値	64		
苦手属性	氷		
得意属性	火		

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
噛みつく	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
ジャンプアタック	★☆☆☆☆☆☆	★★★★☆☆☆
ふんれつ	★★★☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

看似輕柔其實是很厲害的

柔軟的凝膠狀物質型怪獸，但其防禦力與魔法防禦力卻是很高的。若給與某種程度的損傷，就會分裂成２個，不過分裂時間要花上個３回合，因此可在這之前來擊倒牠，以避免牠的繁殖。還有，牠與マグママン一樣，也會在附近產生爆炸而分裂喔！由於牠是紅色的，所以擁有對火的耐性，故可用冰之魔法來對付牠。



←在附近爆炸的話，也會增加隻數的。同時也有可能會掉落下分裂卡片。

等級變化 有

萃取物 沒有

マジックポット			LV.1
HP	36		10～13
経験値	123		
苦手属性	—		
得意属性	—		

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—		—

行動	素早さ	攻撃力
壷攻撃	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
テレポートする	★★☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
ポーション投げる	★★☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
ツボからカオ出す	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

擁有超一流逃跑腳程的壺男

從壺子裡只露出臉來的怪獸。雖然牠也有屬於自己的攻擊方法，不過大部分的狀況，都幾乎在接近後，便會轉移逃跑。因此，想要擊倒牠的機會很難找到，但若能擊倒牠的話，就會有金錢會掉落下來，故請一定要試看看。此外，他可把遭受到陸行鳥攻擊的怪獸，給予投擲草藥後，使牠們能回復，所以請千萬要注意不要讓牠在怪獸的後面，以防止其它怪獸回復



→「危急時便會轉移」的手法，當你要攻擊牠時，已被牠逃掉了

ゼリー LV.3

ムース LV.1

マジックガポット LV.2

マジクラポット LV.3

等級變化　有
萃取物　人蛇女妖的萃取物

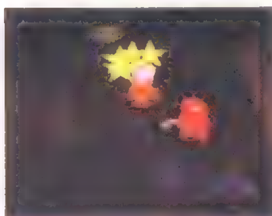
ラミア		LV.1	洞窟
	HP	35	14
	経験値	48	
	苦手属性	氷	
	得意属性	火	

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸
		—	—	—		—	—	—		—

行動	素早さ	攻撃力
平手打ち	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
ゆうわくする	★☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
ファイア魔法	★★★★☆☆☆	★★★☆☆☆☆

在黑暗洞窟裡狂笑的一朵花

身體為女身，腳為蛇狀的怪獸。對火之屬性非常拿手，並會唱誦火之魔法。其中的通常攻擊平手打，非常具有高威力　而且她也會誘惑陸行鳥，並使為之混亂喔！因此如果沒有裝備上可避免混亂的裝備時，很有可能會連續的陷入混亂當中　而一混亂，陸行鳥的爪子便會毫無方向感的亂撲，此時可藉由冰之魔法來回避掉此危機



←當陷入混亂中，陸行鳥使無法前往想去的方向了

等級變化　有
萃取物　巨人的萃取物

オーガ		LV.1	洞窟
	HP	75	17
	経験値	106	
	苦手属性	—	
	得意属性	—	

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸
		—	—	—			—	—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
なぐる	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
ふんなぐり	★★☆☆☆☆☆	★★★★☆☆☆

從上面以兩手來痛毆

牠的獨特處即是威力很大，是種力量非常巨大的怪獸由於對付牠使用魔法非常有效，因此當陷於危急時，可使用地域性的魔法來一網打盡牠。

之後，同時會登場的ネオン，其等級將會提昇。因此假如オーガ的等級提昇 2 個的話，攻擊力便會非常巨大此時就得趕緊的逃走才是上策。



←使出渾身的力量來痛毆　也因其ＨＰ很高，所以要擊倒牠將會很辛苦

UPPER CLASS MON

LV.2 ブランドラミア

LV.3 エキドナ

LV.2 バーサオーガ

LV.3 オーガチーフ

等級變化 有
萃取物 沒有

ネオン			LV.1	海底
	HP	60		16～19
	経験値	101		
	苦手属性	火・聖		
	得意属性	雷		

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

行動	素早さ	攻撃力
襲いかかる	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
サンダー発射	★★★☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
他に乗り移る	★★☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

轉乘後等級將會提昇

轉乘到其它的怪獸上，這隻怪獸的等級便會提昇的一位敵人。由於牠對雷之屬性較弱，所以當牠準備逃走時，可用恢復劑撞牠，或是使用魔法來制止牠的行動。之後，就可得知ネオン會使用雷之魔法，並對雷擁有相當的耐性。也因牠屬於不死殭屍，故可使用火之魔法來對付牠。



←其攻擊力並非很強，但令人膽怯之處，是牠會藉由其它怪獸來做憑依…

等級變化 有
萃取物 翅膀的萃取物

ガーゴイル			LV.1	海底
	HP	64		18～21
	経験値	55		
	苦手属性	—		
	得意属性	火・氷・風・雷		

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	—	○	—	○	—	○	[illegible]	[illegible]	[illegible]

行動	素早さ	攻撃力
噛みつき	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
はばたきエアロ	★★★☆☆☆☆	★★★★☆☆☆
石像から復活	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
石像へ変化	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

動起來有如石頭

一直都是有如石頭般的堅硬，但當有人接近牠時，便會起動的鳥形怪獸。其通常攻擊是以尖銳的嘴巴來撕咬，並會使出振翅鼓飛與空氣的魔法攻擊過來。此外，也由於牠是屬於飛行的型體，因此擁有對風之屬性的耐性，而與其使用魔法，倒不如對牠使出打擊技會來得更具效果。會在海底遺構的一部分樓層，其樓梯的周圍會出現4隻。



←有如石頭的狀態，會突然的襲擊過來。假如真的是石頭不就一切無事了嗎？

LV.2 シャドウ
LV.3 ファントム
LV.2 マーゴイル
LV.3 デスウィング

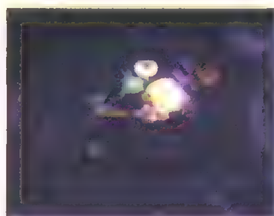
等級變化	有
萃取物	僵屍的萃取物

ゾンビ										LV.1	出現階層
HP					75						20～23
経験値					68						
苦手属性					火・聖						
得意属性					－						
状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸	
	－	－	○	－	○	－	○	－	○	○	

行動	素早さ	攻撃力
噛みつき	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
スロウガス	★☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

雖是死屍卻有敏捷的動作

腐臭的屍體型怪獸，牠會魯莽莽地靠近過來，然後吐出具有緩慢效果的氣息。若陸行鳥或同伴角色被該氣息攻擊到，則在附近的怪獸便會使出2回合分的攻擊，故是很危險的。也因火和聖的屬性較弱，所以可用魔法或恢復劑來擊倒牠。牠的通常攻擊是咬住技法，不過攻擊力非常高喔！因此可說是在海底遺構裡，是排名第一的難纏型怪獸。



←由於會好幾次的施展瓦斯氣攻擊過來，所以非常令人討厭

等級變化	有
萃取物	僵屍的萃取物

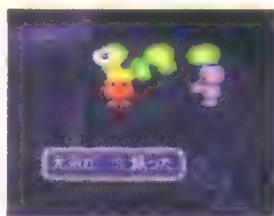
マミー										LV.1	出現階層
HP					45						[illegible]～26
経験値					79						
苦手属性					火・聖						
得意属性					－						
状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸	
	－	－	○	－	○	－	○	－	○	○	

行動	素早さ	攻撃力
つかみかかる	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
元気ドレイン	★★★☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

元氣可說是マミー的原動力

所謂的マミー也即是木乃伊男。其拿手技是吸取元氣的特殊攻擊，可對陸行鳥吸取1～3左右的元氣。雖然元氣喪失可用果實或種子來回復，但卻常有會忘記準備回復道具的情況發生。而吸取元氣的技法由於要花費3回合的時間，因此可在這之前來先發制人。

此外，若被マミー攻擊到的話，裝備便會受到咒念，繼而掉落分開喔！



←ドレイン即是吸取HP的技法，而此技也可吸取元氣喔！

LV.2 レブナント

LV.3 グール

LV.2 グランドマミー

LV.3 ファラオマミー

等級變化 有
萃取物 植物的萃取物

モルボル		LV.1	海藻
HP	55		
経験値	88		
苦手属性	火		
得意属性	—		

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
触手攻撃	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
混乱の息	★★☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

非常喜好惡臭的氣味

超大型的醜陋植物型怪獸。其普通攻擊，是會伸出長長的觸手來敲打，而特殊攻擊則是會吐出綠色的惡臭氣息。當聞到這個氣息後，便會因不知其臭而陷入混亂當中。

由於牠屬於植物，所以與其它植物怪獸一樣，對火之屬性較弱，故可使用具有火之屬性的方式來攻擊。



←當聞到該氣息之後，頭腦一定會昏昏沈沈的不知東南西北是何方。

等級變化 有
萃取物 植物的萃取物

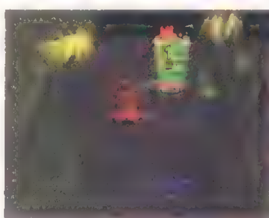
マモン		LV.1	?
HP	55		?
経験値	78		
苦手属性	火		
得意属性	氷		

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—		—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
なぎ払い	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
木のふりをする	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

即使裝成樹木的姿態也會有型有樣的

在有數百年樹齡的大樹上，邪惡的生命所寄居的樹木怪獸。一看便可知牠對火之屬性較弱，對冰之屬性較強。而牠並沒有比較特別的技法，所以可較簡單的來把牠擊倒，不過牠卻擁有「木のふりをする」這種可改變風貌的固有技法在。當陸行鳥變身成マモン時，若要使用這項技法，則只要按下L1鈕即可。其感覺就有如是「不倒翁翻轉」一樣。



←若被怪獸襲擊，也可使用「木のふりをする」來度過

LV.2 グルモルボル
LV.3 モルボルグレート

LV.2 ウッドアイズ
LV.3 マンドラド

等級變化	有
萃取物	蠕蟲的萃取物

ワーム		LV.1	?
HP	53		?
経験値	96		
苦手屬性	火		
得意屬性	[illegible]		

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
触手攻撃	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
眠りのツバ	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆
地表に出る	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

要小心睡眠的唾液

潛行於地中的移動混蟲型怪獸。由於牠會在稍遠處吐出睡眠的唾液，故要小心不要被牠吐中。因為如果被這個唾液吐到，就有可能遭受到損傷並會睡著。

除了可在牠露出臉時來攻擊牠之外，也可在牠潛入到地中再攻擊喔！而牠是與マグママン不一樣，並非完全是潛藏在地面裡，故要發現到牠是很簡單的。



←牠會吐出唾液來，雖不多卻會受到損傷。

等級變化	有
萃取物	青蛙的萃取物

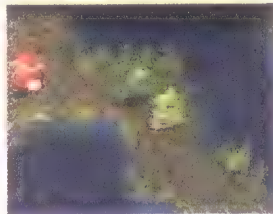
ゲコビッキ		LV.1	?
HP	48		?
経験値	74		
苦手屬性	火・氷		
得意屬性	—		

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
舌攻撃	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
トード水とばす	★★☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

有辦法在沼澤地帶裡游泳

棲息在沼地裡的牠，可在水上流暢的游泳移動。雖然牠的攻擊力和防禦力較低，並不是位強敵，但卻可從陸行鳥所無法行走的沼地上飛出「トード水」來做攻擊。若被這個トード水打中，則將會有一半的機率使陸行鳥變成青蛙的……。不過若反向來加以利用這個狀態，那麼就可自由的在沼地地圖上來做移動了。而這不正也是青蛙的拿手本領嗎？



←屬於青蛙種類的ゲコビッキ，也可化成為トード。當被打到後又可再重做一次。

UPPER CLASS MONSTER

名稱	等級
ブラッドワーム	LV.2
ポイズンワーム	LV.3
ホイゾネストード	LV.2
ギガントード	LV.3

等級變化 有

萃取物 礦渣的萃取物

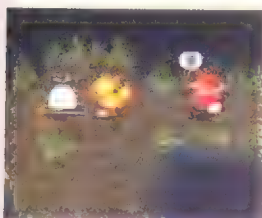
ロックガーター	LV.1	?
HP	53	?
經驗值	84	
苦手屬性	火	
得意屬性	氷	

状態変化耐性	小	力	乱	ヌ	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
酸吐きかけ	★★☆☆☆☆☆	★★☆☆☆☆☆
粘液	★★☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
ツメクツくさらす	★★★★★★☆	☆☆☆☆☆☆☆

會把爪子及鞍吃掉喔！

其攻擊面並不是很大，但卻會作成粘液陷阱，並會吃下掉落在樓層上的爪子和鞍的一隻怪獸。假如爪子或鞍被牠吃掉的話，則即使把牠擊倒，也是無法第二次再取得這些東西的。因此若踏在裝備會掉落的陷阱上，且把一些道具撒滿於地上時，被牠給吃掉的話，將會是一項嚴重的打擊受創



・消化掉爪子或鞍約需3回合的時間，因此可利用此時機來擊倒牠

等級變化 有

萃取物 鼴鼠的萃取物

モゲラ	LV.1	?
HP	47	?
經驗值	102	
苦手屬性	—	
得意屬性	—	

状態変化耐性	小	力	乱	ヌ	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
ひっかき攻撃	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
壁を掘り進む	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
魔石を掘り当てる	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

會持續的挖掘再挖掘

在モゲラ所登場的樓層上，有時會有魔石埋在那裡而モゲラ會去挖掘那魔石，然後轉變成具有固有技法　不過牠並非是知道魔石埋藏的位置，而只是會莽莽撞撞的挖下去，並也會挖掘牆壁　至於牠到底是要挖什麼呢？其實也只不過是依照牠自己的進度在工作而已　雖然如此，牠那挖掘牆壁的動作，是非常具有攻擊威力的，故請儘量避開牠

スラグ LV.2

ヌメック LV.3

モールモール LV.2

ジェットモゲラ LV.3

等級變化 有
萃取物 巨大生物的萃取物

ベヒーモス		LV.1	?
HP	120		?
経験値	106		
苦手属性	—		
得意属性	—		

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	あ	消	死	吸
						—	—		—	—

行動	素早さ	攻撃力
引き裂く	★★☆☆☆☆☆	★★★★☆☆☆
体当たり	★★★☆☆☆☆	★★★★★☆☆

以身體來撞擊突進的威力戰士

遠離人群居住在深山裡頭，全長數公尺貌似牛體的生物。其通常攻擊是以尖銳的爪子來撕裂陸行鳥。其它也會使用身體撞擊之類的高攻擊力技法。由於牠的防禦力頗高，所以想要擊倒牠會遇到些挫折。此外因威力很強，故陸行鳥也敵不過牠，不過因為沒有對抗狀態變化的耐性，因此這個倒可說是牠的弱點吧！

等級變化 有
萃取物 翅膀的萃取物

ジャイアントバット		LV.2	?
HP	39		?
経験値	94		
苦手属性	風		
得意属性	—		

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
かみつき	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
スロウかみつき	★☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

牠較不常使用通常攻擊，而是幾乎都使用固

有技法來做攻擊。因為平常固有技至攻擊出去前的時間要花費一些，所以並不多用，反之則多採用攻擊次數較少的固有技來做攻擊。

假如被這個固有技攻擊到，則陸行鳥便會陷入遲緩的狀態，故要多加提防牠的攻擊手法！

キングベヒーモス LV.2

デビルベヒーモス LV.3

ウェアバット LV.1

スティールバット LV.3

等級變化 有
萃取物 小動物的萃取物

ナウマンゾウ		LV.1	?
HP	89		?
経験値	123		
苦手屬性	火		
得意屬性	氷		

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
牙で攻撃	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
体当たり	★☆☆☆☆☆☆	★★★★☆☆☆
突進開始（ヘイスト）	★★★☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

可用突進開始來彌補行動的遲緩

整體而言行動較為緩慢的，但其基本的攻擊力是非常高的。不過由於連續攻擊時需花費些時間，因此為彌補這項缺失，牠自己本身將會使用突進技法。而這個招式，並非只限於沒有發現陸行鳥時才能使用。其攻擊的時機，是在牠要使出突進開始的時候；假如使出突進開始後，即使對手較慢些也是無法逃掉的

等級變化 有
萃取物 翅膀的萃取物

ハゲタカ		LV.1	?
HP	81		?
経験値	55		
苦手屬性	火・風		
得意屬性	—		

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
爪でつかみかかる	★☆☆☆☆☆☆	★★★☆☆☆☆
きゅうこうか	★☆☆☆☆☆☆	★★★★☆☆☆
弱るのまっている	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

P較高時，基本上牠是會膽怯的就逃跑，不過若陸行鳥的ＨＰ剩下一半以下後，則牠便會反覆的來攻擊陸行鳥。而這個攻擊的行動，也是很現實的，因為當陸行鳥再度回復ＨＰ後，牠就會再趕緊的逃掉。而牠與一般飛行狀態的怪獸一樣，都是具有對風屬性較弱的弱點在，另外也對火之屬性較弱。

LV.2 マンモス
LV.3 バーサマンモス
LV.2 コンドル
LV.3 コカトリス

等級變化　有
萃取物　巨人的萃取物

ダークタイタン		LV. 1	?
HP	70		?
経験値	97		
苦手属性	—		
得意属性	風		

状態変化耐性	小	力	乱	入	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
頭突き	★☆☆☆☆☆☆	★★★★☆☆☆
大地の怒り	★★★☆☆☆☆	★★★★★☆☆

會粉碎岩石的石頭王者

牠是居住在寒冷場所上的一位巨人。其攻擊方法是頭錘，並擁有地之屬性。而牠本身則對風之魔法較強。此外，牠也會使用一種特殊攻擊來做毆擊。而通常攻擊與特殊攻擊，都同樣是具有可損毀牆壁的特徵在。當陸行鳥在牆壁陰影下時，牠就會立即的前進去破壞牆壁，可說是隻極為強悍的威力型怪獸

等級變化　有
萃取物　？

マスク		LV. 1	?
HP	103		?
経験値	200		
苦手属性	—		
得意属性	魔法すべて		

状態変化耐性	小	力	乱	入	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動	素早さ	攻撃力
取り憑く	★☆☆☆☆☆☆	★☆☆☆☆☆☆
忘れんぼう攻撃	★★★★★★☆	☆☆☆☆☆☆☆

寄居著靈魂的假面怪獸，若對牠使出魔法攻

擊，則魔法將會全部的被反撞回來。因為牠具有這方面的特殊能力在，會對所發動的魔法給加以反射，然後反而造成對手的損傷。故對牠絕對不要去使用魔法。另外牠還有一項令人厭惡的魔法，那也即是對手會忘記要使出特殊攻擊的攻擊。這招式與吃下了忘記藥物的效果一樣，將會對道具完全無法確定其名

UPPER CLASS MONSTERS

- ヘルタイタン LV.2
- ブラディタイタン LV.3
- ストーンマスク LV.2
- デスマスク LV.3

等級變化　有
萃取物　巨人的萃取物

ブッチャー		LV.1	?
HP	130		?
経験値	326		
苦手属性	–		
得意属性	火・氷・風・雷		

状態変化耐性	小	力	乱	久	眠	黙	毒	消	死	吸
	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

行動	素早さ	攻撃力
カマ振り下ろし	★☆☆☆☆☆☆	★★★★★☆☆
くさりカマ	★★★★★★☆	★★★★☆☆☆

使人無法爬上樓梯的鐵壁形守衛

在樓梯上，以及其周圍布陣，並阻擾著陸行鳥去路的巨人。牠手上握有一長串鐵鎖，並會揮舞著長鎖來對遠處攻擊。而揮舞的長鎖是不長眼睛的，除了可能打到陸行鳥及同伴角色外，也是有可能會打到牠們自己人的。所以說這位樓梯上的守衛，的確是位不可忽視的強敵，應要注意。

等級變化　有
萃取物　？

デーモン		LV.1	?
HP	150		?
経験値	276		
苦手属性	聖		
得意属性	–		

状態変化耐性	小	力	乱	久	眠	黙	毒	消	死	吸
	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

行動	素早さ	攻撃力
引き裂く	★☆☆☆☆☆☆	★★★★★☆☆
元気を吸い取る	★★★☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

頭上長著山羊的角，而腳則為蹄型的一隻惡魔。在惡魔群中可說地位頗高的一種，其攻擊力也遠比一些下級惡魔要來得強力。且擁有可吸取陸行鳥元氣的特殊攻擊在。牠會吸取對方的元氣來使之體弱後，再以爪子來撕裂對方。僅這種看似難以對付的怪獸，其實牠也是有著對聖之力較弱的弱點在。

ERS INTRODUCTION

ヒルギガース LV.2
グラシャラボス LV.3
サタン LV.2
メフィウス LV.3

新生教育
道具學
生物學

等級變化 有
萃取物 ？

ヴァンパイア	LV.1	？
HP	55	？
經驗值	312	
苦手屬性	火・聖	
得意屬性	—	

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	—	○		○	—	—	—	—	○

行動	素早さ	攻擊力
吸血	★☆☆☆☆☆☆	★★★★☆☆☆
レベルドレイン	★★★★☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆
ハット変化	☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆

等級是以血腥味數量來提昇的

令人厭惡的眾多怪獸裡，最會遭受到精神上損傷的，就屬這隻了。因牠擁有會吸取等級的特殊攻擊在，而好不容易慢慢提昇的等級，若被牠吸走掉將會很糟，因此絕對要去防患才行。另外更令人所憤慨的是，當ＨＰ變少後，則等級也無法再恢復，且經驗值也會全光，故請千萬要提防牠

等級變化 有
萃取物 ？

ホーリードラゴン	LV.1	？
HP	180	？
經驗值	496	
苦手屬性	—	
得意屬性	—	

状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸
	—	—	—	—	—	—	○	—	○	—

行動	素早さ	攻擊力
かみつく	★☆☆☆☆☆☆	★★★★☆☆☆
クエイクブレス	★★★★☆☆☆	★★★★☆☆☆

青色身體的龍，也有紅、綠的同伴在，但都是

凶惡的龍。雖然其名是為神聖，但並非就是聖之屬性的龍。

攻擊方法是以大嘴巴來咬裂，以及龍的神聖化攻擊。假如為黑色的，則擁有地之屬性。而神聖化攻擊具有可攻擊寬廣範圍的效果在，除了陸行鳥與同伴角色外，敵人的怪獸也是會遭受到損傷的。

リッチ LV.2
デミリッチ LV.3
ダークバハムート LV.2
レッドドラゴン LV.3

等級變化	有
萃取物	?

ミストドラゴン							LV.1		?
HP					145				?
経験値					438				
苦手属性					火				
得意属性					氷				
状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸
	–	–	–	–	–		○	–	○	–

行動	素早さ	攻撃力
冷たい牙	★☆☆☆☆☆☆	★★★★☆☆☆
ブリザドブレス	★★★★☆☆☆	★★★★☆☆☆

騰雲駕霧的浮遊型龍

與ホーリ龍雖是相同的同伙，但卻有牠可騰雲駕霧的這項不同點在。而能浮遊在空中，也當然就有不會掉落到陷阱裡的優點了。

而ミスト龍的攻擊當然也是神聖化攻擊，但到發動前的時間是比較長的，不過要注意或許會以集團方式來登場。而神聖化攻擊的屬性是為冰，故ミスト龍牠本身便具有冰之屬性的耐性；相反的，牠是對火之屬性較弱的。

等級變化	只有等級提昇時
萃取物	沒有

宝の番人							LV.?		?
HP					?				?
経験値					3333				
苦手属性					–				
得意属性					全部				
状態変化耐性	小	力	乱	ス	眠	黙	毒	消	死	吸
	○	○	○	○	○	○	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

行動	素早さ	攻撃力
ソウルのカマ	★★★★★★★	★★★★★★★

在迷宮裡司掌秩序的黑暗之神

最不想遇見的也就是這隻最頂尖的死神了，其正式的名稱也叫做寶物的守護神。當打開寶箱時，或是使用冥界的卡片時，牠就會登場。其它在迷宮中的商店裡，有商店守衛（不會對人攻擊），但若在一個樓層長時間的滯留，則將會有命之守護會出現。其攻擊力非常的高，以爪子或魔法攻擊是無法對付牠的。而且也無法擊倒牠，因此最好的辦法也就是36計逃為上策了。

ERS INTRODUCTION

シャドウドラゴン LV.2

命の番人 LV.?

ドラゴンファントム LV.3

店の番人 LV.?
店番專門の死神



HAPPY 免破壞主機、免改機、免跳線

歡樂免改機卡+中文金手指



真正2合1

玩GAME CD 金手指

隨插即用！

FOR-PS

HAPPY

- 超高速開機啓動功能
- 歐美日各機型皆可使用，絕不挑機
- 全吃其他廠牌之密碼
- 搭配電腦連線卡可自行尋找密碼
- 可輸入中、英、日之遊戲名稱
- 每組密碼突破15行密碼唯一組之限制
- 內建原裝記憶卡功能管理
- 影像暫存捕

歡樂2合1

請認明有歡樂商標字樣才是正品，可別被仿冒品佔便宜～



HAPPY 歡樂



歡樂聯線網址

www.happyboy.com.tw

警告 以上標章屬歡樂實業有限公司所有，切勿仿冒，以免觸犯法律～

MERRY UNION CO.LTD.

歡樂聯線實業有限公司

TEL:2593-6433 FAX:2594-9700 E-Mail:howng@ms18.hinet.net

実踐攻略

進入迷宮試試授業的成果!!

到目前為止的課程，你是不是都已經吸收了呢？這可是向本校的學生（其實是本編輯部的編輯們）辛苦收集而來的，也是在迷宮中實踐到目前為止所吸收的知識的機會。以下就對本篇的故事、事件發展、學生們的冒險報告（Replay)以及村子內發生的小事件等分為3個部份解說，由各個角度看冒險者們的冒險方法。

extracurricular LESSON

發現不可思議之迷宮

DATA
- 探索範圍：岬之迷宮（1） ？
- 總樓層數：11
- 事件數：3
- 伙伴角色：摩古利
- 固定地圖樓層：2，4，6樓



在摩古利的好奇心驅使下 開始了陸行鳥的奇妙之旅

明徹的天空與湛藍的海，在這個可以一覽恬靜風景的海岸，不知何時建立了一座不可思議的建築物。來此造訪的是陸行鳥與摩古利這2位冒險者。本身是位珍奇道具收藏家的摩古利，在找到建築物的入口後，便與奮地闖入其中……。



←展開珍貴道具探索之旅的2人，不久抵達此處



↑對於迷宮中的道具滿心期待的摩古利，在這樣的好奇心驅使下，讓2人進入迷宮冒險。

PRACTICE

NORIKO

攻略擔當者：個人檔案

在一個偶然機會下擔任此次的攻略擔當者，由於是初學者，因此請大家為她鼓勵一下吧！

與摩古利一同潛入迷宮中探險！不知他有用處嗎？

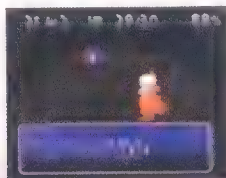
遊戲開始後，大家所熟悉的2人將在迷宮前登場。雖然可以更改名字，不過最後還是決定以原名來直接展開遊戲。出發！咦？這次的摩古利也會一同潛入迷宮吧！由於他似乎會告訴自己許多事，因此就老實地帶他前行吧！此時請試著讓陸行鳥先行吧！可憐的陸行鳥被古茲古茲與可布林包圍，快速地陷入危機。正在危急之時，突然見到摩古利衝上前來一同作戰，真是位好伙伴。以後後方就交給他，讓陸行鳥無後顧之憂地前進吧！

Replay

EVENT floor 2

可布林欺壓古茲古茲
提昇等級成為黑暗可布林

想要向前深入，陸行鳥卻被摩古利制止。在房間中，可布林正欺壓著古茲古茲，而打倒古茲古茲的他，也提昇等級成為黑暗哥布林。見到這個場面的摩古利，在表明自己使不上力後便離開此處。





←↑即使略過這個地方，黑暗可布林也會在樓層的某處出現，請您要多加注意！

EVENT floor 4

被岩石阻住去路？？？
以斜行移動來穿越吧！

走下樓梯後，發現了一處被岩石包圍的場所。陸行鳥似乎正為「無法前進」而感到苦惱。在此處摩古利將教導陸行鳥以斜行移動來穿越這裡的方法。



↑摩古利在最初時將教導陸行鳥許多事，是位在困難時可仰賴的伙伴。

Story introduction

作好戰力補強後，請別吝惜使用魔法書！

發現樓梯，走下樓去瞧瞧吧！不過不幸地，您必須在此處與等級提昇後的黑暗哥布林遭遇。摩古利們雖然想要逃跑，但卻被他追趕了上來。為了不要見到摩古利與陸行鳥皆被解決的悲慘結局，不吝惜地使用魔法書來作攻擊，似乎是現在的唯一方法。與其等死，倒不如與他放手一搏，若是失敗，下次則可在1F探索，作好萬全準備後再下樓。



extracurricular LESSON

EVENT floor 6

怪異的扳手
讓2人分離…

抵達地下6樓的陸行鳥與摩古利2人，在這裡發現了謎之扳手。在摩古利作動扳手時，陸行鳥卻在一聲巨響下被彈出迷宮之外。與摩古利分散的陸行鳥，在城堡的入口昏厥了過去…

↓陸行鳥們所抵達的場所，是僅置有一個扳手的小房間





←↓在摩古利作動扳手的瞬間，陸行鳥突然被彈出了城堡外



能力值降低總比無裝備好

以2冊「火焰之書」解決了宿敵黑暗哥布林，順利地在冒險旅途中前進！哇！撿到了「木之爪」，趕快裝備看看吧！耶？「木之爪-1」，雖然用「デスペルの薬」可以確實解開這個道具的咒語。不過雖然說是咒語，但由於裝備後的攻擊力會比光著腳丫時為高，因此在尚未找到值得替換的裝備前，請直接裝備著它吧！終於抵達地下6樓。此時再讓摩古利到處亂走來作動機關，並且讓陸行鳥彈飛至迷宮之外～

Replay
conduct

與少女白魔道士相遇

從床上甦醒的陸行鳥
置身於白魔道士家中

在城堡入口不醒人事的陸行鳥，醒來時發現自己橫躺在床上。環視房間後，見到一位穿著白色大袍的少女。身為白魔道士的她，將受傷昏倒的陸行鳥送回自宅，並細心地替他醫療。



←第1次看到人類的陸行鳥，似乎對她稍稍有戒心





▲從睡夢中醒來的陸行鳥，見到的是溫柔微笑的白魔道士。

Story

在獨身的希洛瑪的房間中擺設著什麼？

救助陸行鳥的女孩希洛瑪，其名字雖然也可變更，但還是叫作希洛瑪好了。應該是第2位伙伴角色的她，不久後留下陸行鳥自行外出了…。哈哈！開始搜索她的房間吧！聽說在架子上擺置有製作失敗的藥，不過這究竟是什麼樣的藥呢？不管三七二十一，把它收下吧！這兒的床鋪竟是記錄點。真想在她的房間再找到一些奇特的東西。



→搜索獨身女孩的家，這似乎是件羞於見人的事



←啊，在床上竟可進行記錄。以後或許會常回到這個地方吧！

extracurricular LESSON

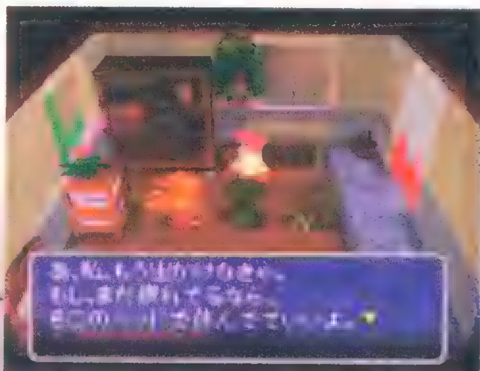
尋找失散的朋友

DATA
- 探索範圍：岬之迷宮（2）
- 總樓層數：11
- 事件數：4
- 伙伴角色：希洛瑪（自6F起）
- 固定地圖樓層：4，6，10，11樓



回復後快速出發 再度朝城堡中前進

看到陸行鳥清醒後，白魔道士便走出了門外。而此刻的陸行鳥，為了找尋失散的莫古里，也再度前往海岸的城堡。在此要告訴您的是，在房間的架子上藏有爆發藥。而在迷宮中氣絕返回地上的情況下，可取得恢復劑或傳送的書籤等道具。



▲留下陸行鳥獨自外出的白魔道士，似乎有什麼重要的事要處理……

希洛瑪家的陷阱？連道具也會破壞的「爆發藥」。

由於不能夠老是躺在床上睡覺，因此再度潛入城堡，不過因為這次是獨自前往，因此必須格外小心。啊～現在就試試看在希洛瑪家中所拿到的藥吧！「砰！」，哇！竟然是炸藥。這麼危險的[illegible]竟然隨便放在家中，真是……害人家在還沒碰上敵人前就遭到損傷，而且落在腳下的道具也不見了。唉！這或許是隨便搜索他人房間的報應吧！沒辦法，再度前往探索吧！

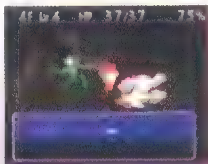
PRACTICE

EVENT floor 4

在狹窄的固定地圖上 白魔道士與胖陸行鳥相遇…

在狹窄的通道上，白魔道士將與胖陸行鳥相遇。胖陸行鳥雖然為了美味的果實而進入城堡中，不過卻因害怕怪獸而折返。此時在白魔道士的背後出現了史卡路頓這個怪獸，不過卻立刻被她擊退。然而這樣一來，反而讓胖陸行鳥感到更加害怕。白魔道士於是一人單獨往城堡中前進。

→面對十分懦弱的胖陸行鳥，白魔道士只好獨自往城堡前進





←雖然與留下的胖陸行鳥談話，但他卻將陸行鳥誤認為怪獸而逃跑了。

EVENT floor 6

與白魔道士再度相遇 成為探索城堡的冒險伙伴

陸行鳥在抵達置有爐灶的房間後，將與白魔道士再相遇。雖然她鼓起勇氣獨自一人在城堡中前進，不過似乎仍會感到害怕。在這個理由下，陸行鳥將與白魔道士一同展開行動。



↑即使強力，但畢竟是位女孩。以後就由我來保護吧！

Story introduction

獨自一人的冒險充滿危險。遠距攻擊是重點！

復原的陸行鳥接下來將展開獨自一人的探索。以前因為有摩古利，所以不必注意後方的來敵，不過現在獨自行動的他，則必須時時注意被敵人挾擊的危險。以踢響石頭的方式來給予敵人傷害，或是以魔法書在敵人接近前作攻擊。若是不能掌握要領，則會相當辛苦。在這樣的感覺下抵達地下 6 樓後，希洛瑪將與您一同冒險。



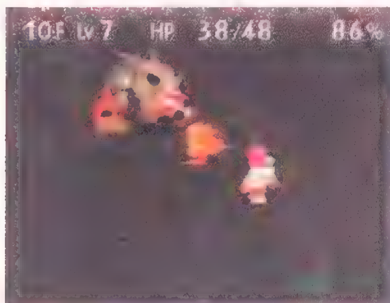
←以踢響石頭來攻擊 1 格外的敵人，若是靠近則以爪來攻擊。



→危險時，希洛瑪將以魔法援護自己

extracurricular LESSON

！在沒有任何逃跑地方的生死關頭，只好全力奮戰開闢道路吧！



ENEMY floor 10

抵達寬廣空洞的陸行鳥們
在這兒將遭遇強敵…

得到白魔道士這位堅強伙伴的陸行鳥，即將來到城堡的■部。走出大廳的2人，遇到了一隻長著巨大鐵錘手腕的骸骨■而他正是這個迷宮的頭目史卡爾韓莫。環顧四方，並未見到■任何可逃脫的地方，與他戰鬥似乎已是免不了的。怎麼■？■鳥！

BOSS

スカルハンマー
Skullhammer





氣絕後將在被沒收道具後回到希洛瑪的家。一定要調查架子！

走下樓梯後便是頭目舞台。不愧是頭目，身形真是高大啊～。■陸行鳥負責攻擊，希洛瑪負責援護吧！殺啊～殺啊～，解決了嗎？夢想破滅，自己反而先氣絕了～。醒來後已是在希洛瑪家中，在氣絕後，道具竟全被沒收了，真是賠了夫人又折兵。由於難得，帶著爆發藥前往吧！正在這樣思考時，竟然在架子上發現了傳送的書籤與恢復劑這2個道具，讓人有種「撿到了～」的感覺

Replay

ATTACK!
史卡爾韓莫

如何對付這隻僵屍系怪獸

由於僵屍系怪獸史卡爾韓莫，十分懼怕擁有火或聖屬性的魔法與爪子，因此在對付他時請先在誘導他後讓白魔道士向前，再以連發火焰的戰法來狙擊他。在給予其一定程度的傷害後，便可讓他分裂成頭部、兩腕以及心臟這 4 個部位。由於在經過一定回合數後，他便會再度合體，因此請在其分裂時，集中某個部位作攻擊吧！如此也能防範它在合體狀態下所連續展開的地動攻擊。



←首先請繞到白魔道士的後方來連發火焰。給予其某種程度的傷害後便可讓其分裂



→分裂後的各個部位，攻擊力將較合體時大幅降低。狙擊心臟以外的部位吧！

●POINT●

1. 懼怕爪以及擁有火與聖屬性的魔法
2. 讓白魔道士站在前方
3. 分裂後狙擊心臟以外的部位！

Story introduction

與史卡爾韓莫再戰！

失去道具雖然讓人心痛，但仍舊再度來到地下10樓。由於這次閱讀了上方所書寫的攻略，因此絕不會再敗給他。不過讓希洛瑪站在前方似乎是有點不人道的。大男人躲在女孩子的後面像什麼話。總之，我要按照自己的方式來玩。首先拼命攻擊讓他分裂，在分裂後再向其心臟連發出火焰。讓男人的心燒焦，是本姑娘所擅長的。咦，這似乎與遊戲沒什麼關係。

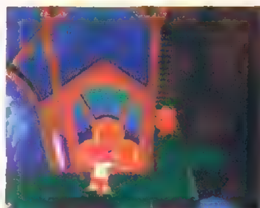


←逃跑也沒用～！看我的魔法

EVENT floor 11 -1

被一股莫名的力量所牽引……

打倒史卡爾韓莫後，在樓層中央便會出現樓梯。走下樓梯後映入眼簾的是以水晶所裝飾的建築物以及正想進入建築物中的摩古利。白魔道士雖然再三勸阻摩古利不要進入其中，不過摩古利卻不聽制止打開了門扉。



→走下樓梯後所見到的是與以往的樓層有著不同氣氛的樓面。





→雖然白魔道士再三勸阻，但摩古利仍執意進入其中。



好不容易才找到的寶藏竟沈入大海之中

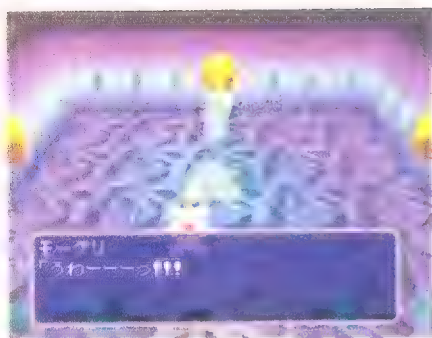
打倒頭目前往最下層的２人，在此處將發現讓陸行鳥彈飛出迷宮外的罪魁禍首摩古利。從摩古利說話的樣子來看，他似乎非常討厭人類，希洛瑪似乎也知道。嗯～真是複雜。啊～摩古利仍是不聽勸阻地獨自進入建築物中。在您正為巨大水晶感動之餘，是否完全忘了陸行鳥的存在呢？啊～，塔崩落了。討厭的摩古利，果然是位麻煩製造家。

THE PRACTICE Replay conduct

EVENT floor 11-2

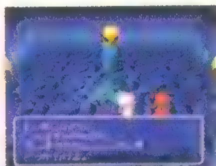
見到巨大浮遊水晶
而喜出望外的摩古利……

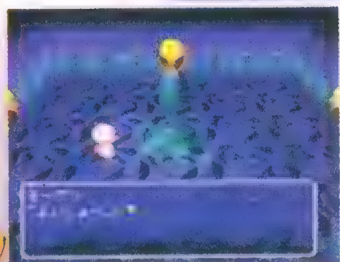
建築物的門扉在摩古利進入後便關上了，陸行鳥與白魔道士卻無法開啟。進入其中的摩古利，看到的是一顆巨大的浮遊水晶。不過正在他喜不自禁之際，從水晶中突然放射出眩目的閃光，伴隨著強烈的震動，摩古利們與城堡一同崩落入海中。



↑城堡隨著激烈的衝擊而崩壞。這是因為水晶力量的關係嗎？

→想要觸碰水晶，在摩古利排除干擾物進行查看的瞬間……





Story



↑村中的居民不知為何如此地討厭人類？



←啊，寶物沈沒海底……不過摩古利似乎仍不放棄。

extracurricular LESSON

漂流的陸行鳥們漂行至海邊的村莊

白魔道士在村中受到孤立
其原因究竟是……

隨著城堡一同湮沒水中的陸行鳥們，在清醒後發現大伙已漂流至海岸。慶幸自己平安無事的陸行鳥與白魔道士２人，此時見到的是對巨大水晶仍心有未甘的摩古利。重整體勢的陸行鳥一行人，隨後雖然在白魔道士的引導下前往附近的村莊。不過這兒的村民似乎對白魔道士抱持著很強的成見，其理由連她本人也摸不著頭腦。

→不顧其他２人的想法，在摩古利的腦中似乎只有寶物而已





←村中的怪獸們，似乎不信任身為人類的白魔道士。

PRACTICE

BoKo

攻略擔當者：個人檔案

他是喜愛可愛事物的27歲遊戲解說家。在前作「陸行鳥大冒險」中，擁有潛入600層附近的經歷。

傳送書籤竟然在13樓！

前往白魔道士成長的村莊的我，仔細聽了村人們的對話。他們談論的都是下一個冒險地席德之塔的相關情報。為了探求新城堡的線索，於是朝向席德之塔邁進。

或許是已在岬之迷宮中提昇等級的關係吧！在這裡可以輕鬆地前進（此時已是10樓）。在考慮「是否該回家？」的時候，發現自己的所持品中少了傳送書籤這項道具。想在下個樓層中取得它，但卻未能發現，在12樓也撲了個空。再往13樓走，什麼！竟然在這兒…。不過此時陸行鳥卻不幸氣絕了……。

這是後來才知道的，據說只要經過陸行鳥的家２次後，就能購入傳送書籤…。不過這似乎是不實的報導。

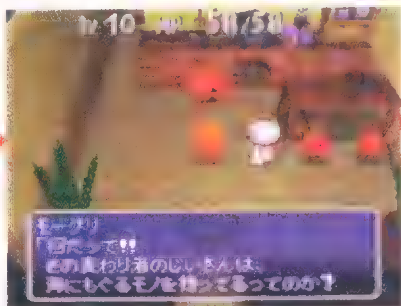
Replay

為了與席德伯伯會面
請開啟通往席德之塔的大門吧！

無論如何都要取得水晶的摩古利，一直在思考進入沈沒迷宮的方法。根據村人們的情報，得知有位叫作席德的發明家，似乎掌握著能否潛入海底探索的關鍵。雖然席德居住於村外的塔中，不過據說連繫村莊與塔的扉，目前正被關閉著。在此就讓我們趕快為您介紹開啟這道門扉的方法吧！

(1) 老婆婆的家

在這裡與摩古利談話，一同摸索前往湮沒城堡的方法後，老婆婆便會提供情報。根據她的說法，住在村外塔中的發明家席德，似乎擁有一艘能夠潛入海中的潛水艦。不過在這個特點，陸行鳥們仍無法進入塔中。



↑席德與白魔道士同樣為人類。被村人視作是位怪異的伯伯。

(2) 白魔道士之家

前往白魔道士之家後，白魔道士感嘆「村人們因岬之迷宮的關係而變得奇怪」。隨後她便會道出「道具屋的胖陸行鳥持有門扉鑰匙」的重要情報。

↑快速前往道具屋與胖陸行鳥會面。

(3) 胖鳥道具屋

由於胖陸行鳥的職業是經營道具屋的關係，因此似乎常與席德進行交易。在陸行鳥表明想要與席德見面後，他便會替大伙打開門扉。現在便可進入塔中。



↑以道具屋經營者登場的他，似乎與席德熟識。

Story

extracurricular LESSON

登上高高聳立的塔！

DATA
- 探索範圍：席德之塔
- 總樓層數：15
- 事件數：4
- 伙伴角色：席德（自３Ｆ起）
- 固定地圖樓層：３，９，10，14，15Ｆ



從空中快速降落坦克 究竟發生什麼事了！

開啟門扉，急速前往席德住的塔的陸行鳥們，在抵達塔的入口時，驚訝地望見一台戰車突然從天而降。戰車上坐著一位滿臉怒意的人物，而他正是發明家席得。不過他似乎並未意識到陸行鳥們的到來，再次操作戰車朝席德前進。在塔中究竟發生什麼事了？



↖在塔的頂處發生爆炸，一台戰車從空而降。發生戰爭了嗎？



↑無視於陸行鳥的存在，席德憤怒地朝塔前進。



←在岬之迷宮成長的危機之爪＋20

為了尋找遺落的裝備，再度前往13樓！取得新技法「金錢投」！

之前在13樓不幸慘遭滑鐵盧的我，再度來到了席德之塔。目標是遺落的裝備品危機之爪＋20。傳送書籤當然也已購入，並未遺漏。此時要極力回避戰鬥，並時時以衝刺移動前往上方的樓層。途中發現了可利用指令「あしもと」→「ける」來投擲錢幣的方法，雖然十分期待這個技法的效果，不過其殺傷力卻只有金額的１成而已，真是讓人失望。

衝刺移動只能站上道具之上，並不能撿拾道具。鍛鍊好的爪位於13樓，道具的回收率也不佳。在８樓附近會出現多里皮，主角們勢必陷入苦戰。厲、厲害、真是

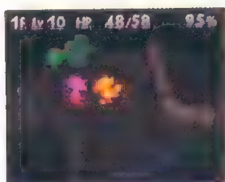
PRACTICE Replay conduct

新生教育 地理學 道具學 魔法學 生物學 實踐攻略 畢業試驗

EVENT floor 3

一起奮回被印普集團霸佔的席德之塔吧！

不知為何，塔中到處流竄著怪獸，似乎發生了不妙的事。抵達3樓後，一行人見到席得正一人與怪獸戰鬥著。與他談話後，才明白這座塔已被印普集團霸佔，而他也正為奪回此塔而前進。陸行鳥在提出「請席得答應自己的願望」後，便幫助席得共同奮戰。



→塔中盡是怪獸，到底怎麼了？



←席德正隻身戰鬥著，戰車被奪走了嗎？



Story introduction

厲害！而在10樓登場的頓貝里似乎更強，「糟糕，死期！死期似乎近了……」，有這種第6感的我，迫不得已使用了傳送書籤。在衝刺移動的庇祐下，得到了「錢幣投擲」的新技法。



←頓培里的一擊是相當強烈的！席德之塔的危機點是在10樓嗎？

extracurricular LESSON

↓在留下：「一股力量已來到這個世界，」這句讓人感到威脅的話語後，巴哈姆特隨即離去。





EVENT floor 10

在樓層中央的空中庭園
與時間看守者「巴哈姆特」遭遇

在這個樓層中存在著一個空中庭園，而陸行鳥們也將在此處與時間看守者巴哈姆特遭遇。與他談話後，一行人聽到這座塔被占據只不過是「剛開始」罷了的消息。不過後來他卻並未道出這一連串的事件是意味著何事，便消失蹤影了。





←這次慢慢前往13樓……，途中學會了不可嘗試的玩法……

既沒有道具，魔法的等級又低……，

這次只能1樓1樓地小心探索城堡。途中使用了在村中取得的「ラムウのハネ」，卻讓席德變了模樣。正在擔心席德到哪去了，不過席德卻在下個樓層中復活了。此時變化後的模樣當然也就不見了。據說這個變化的人物，可在頭目戰中召喚，當伙伴角色氣絕時，可讓他作為臨時的援手。

仔細地探索城堡後，發現了各種有趣的事物。其中最引人注目的是讓人連想到免費超市的店鋪！與店鋪的主人談話後，聽他說出「偷盜的代價便是死亡…」的威脅性話語。雖然聽說不能一試，但以我的個性來講，我還是想要試著作個小偷看看。

經過種種嘗試的結果，了解到似乎只有破壞牆壁才能進行偷盜。趕緊製造一條可以抵達樓梯的逃亡道

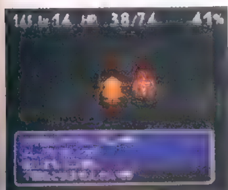
Replay

EVENT floor 14

接近頂樓！
搭乘席德坦克，與敵人決戰！

即將進入14樓的塔頂。在頂樓上放置著被印普集團奪走的席德戰車〝席德坦克〞。「這次絕不會輸！」意氣風發的席德與陸行鳥一行人，於是乘上電梯朝頭目所在的最上層前進。







乘上席德坦克而信心大振的席德們，將與什麼樣的強敵遭遇呢？

Story

路，並且開始拿取店中的道具。在走出店門時，畫面上出現了「付錢～」這種感覺的訊息。在霸道地選擇「不」來逃走後，伴隨著「小偷」的叫聲，死神們將會出現！數量大約是…哇？滿滿都是。被包圍了。在一擊之下死亡。沒想到第一次作小偷就落得這樣的下場。不過作小偷，真的是充滿刺激感耶～。

extracurricular LESSON

EVENT floor 15

在最上層等待的是
操縱機器人的印普集團3人

乘坐機器人，宛如正等待席德到來的印普3人，道出佔據此塔是為了讓某物復活的話語。這似乎與巴哈姆特的話有著某種關係…。不過現在並不是思考這種問題的時候。因為擊破朝眼前迫近的印普機器人來奪回席德之塔，才是當務之急！



↑就算己方乘上席德坦克，但面對3台印普機器人時，勝算究竟如何呢？



←與之前的印普機器人有著不同風格的「印普機器人頭目」！



BOSS
インプロボボス
Imp robo boss

PRACTICE



←第1次當小偷，便以失敗收場…

Replay

contact

沈迷於當小偷的我……，與遙不可及的危機之爪+20。

偷盜的代價便是死亡……。十分理解這句話的嚴重性的我，向夜空發誓一定要成功。不過後來數度挑戰的結果，卻都也以失敗收場。然而我似乎掌握了幾個當小偷的要訣。1.不能使用傳送書籤。2.死神超強無法打倒。3.若不能掘寬牆壁便會讓逃亡道路消失。4.店鋪與樓梯間的距離若是不短便不會成功。在這4個要點中，第3點和第4點是特別重要的。此外，在撿拾道具當中，常會踏到位於店鋪內的轉移魔法陣，在毫無心理準備下，因被當作是小偷來看待而告失敗。在作好萬全的準備後，我決定讓自己的小偷生涯劃下完美的句點……。

店鋪與樓梯的距離很短，可製作迅速逃跑的通道。在鑿通通道，造訪此處的剎那…，前方出現了2位死神。不過由於之前已開闢寬廣逃跑通道的關係，讓我能夠鑽入其中，並前往樓梯……小偷萬歲！

ATTACK!
印普機器人頭目

注意射程

印普集團中最棘手的機器人正是3機中唯一顏色不同的「印普機器人頭目」。不過其他2台機器人，實力仍遠較曾在下方樓層出現的機器人為強。面對他們時請讓擁有耐久力的席德坦克置前，並以後方支援的形式來戰鬥，如此會是較為有效的。由於對方是機器人系敵人，因此或許可在遠處以雷作攻擊。不過在他們正對席德坦克時，己方反而會反遭砲擊攻擊，因此這是必須注意的。此外，雖然2台印普頭目會放置爆彈而來，但只要在爆炸前將它們踢向敵人，反而能夠給予敵人傷害。

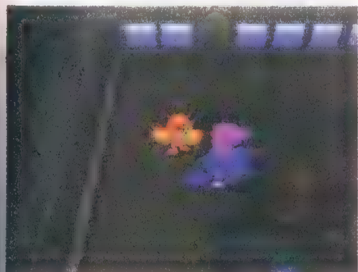
●POINT●

1. 不要站在席德坦克之前
2. 在遠處以魔法等攻擊
3. 踢出爆彈來攻擊敵人



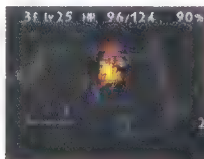
→↓在席德坦克後方以魔法與爆彈來攻擊敵人。也可利用魔石或集團魔法來攻擊。



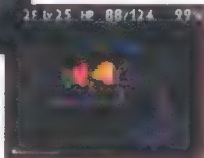


↑進入席德坦克的射程內，己方便會遭到這樣的攻擊。

Story introduction



←成功的關鍵在於距離。只有這麼近的距離，才有成功的機會



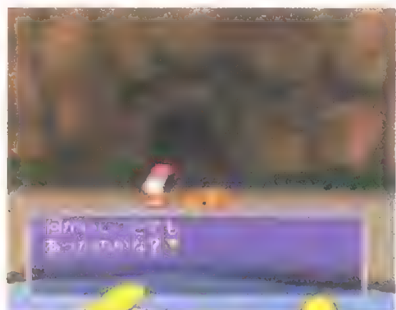
→即使前方來了死神，也可不慌不忙地逃跑

新生教育 / 地理学 / 道具學 / 魔法学 / 生物学 / 實踐攻略 / 卒業試驗

extracurricular LESSON

通往下個目的地的橋樑

↓游泳了一段距離，好不容易才找到迷宮的入口。在此同時，白魔道士也突然地出現了





目標海底 席德潛水艇急速發進！

擊破印普機器人，並奪回席德之塔的陸行鳥一行人，得到了席德所答應的承諾。陸行鳥的要求是希望能使用潛水艦將大伙帶至沈入海底的迷宮當中，而席德也爽快地答應了他的要求，以自豪的席德潛水艇向海底發進。不過此時陸行鳥卻大意地用鳥嘴在船體上鑽了個洞，讓艦艇無法潛航…。於是陸行鳥換穿了掛在甲板上的潛水服，獨自一人潛入了海中。



攻略擔當者：個人檔案

這位街頭格鬥的好手，曾以其拿手武器"一擊必殺之背後落擊"席捲全美。因街頭格鬥而一時入獄後，再度編出新技捲土重來。這回也擔任了本作的攻略解說工作

過去西洋人認為章魚是惡魔之魚，但現在究竟如何呢？

"惡魔魚"，以前西洋人是如此稱呼章魚的。在席德之塔中由於沒有錢可購買章魚的萃取物，因此在這裡就拿現成的章魚開刀好了。將採集到的章魚的萃取物帶到定食屋後，據說會幫您作為料理之用，真是棒透了！

論及章魚就應該提到B２F的水中入口。由於不會出現「アメンボの首輪」，因此清楚可見。在此不要進入隱藏樓層…。裡頭什麼都沒有！啊…，道具反而被章魚拿走了

PRACTICE

conduct Replay







↑事實上入口就在近處。席德潛水艇就是前往該處的橋樑

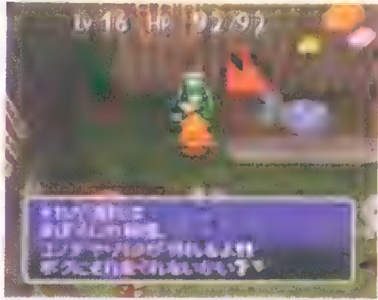
Story

introduction

Cid Mariner
シドマリナー



↑→在隱藏樓層中除了能夠取得道具之外，就別無其他用途了…

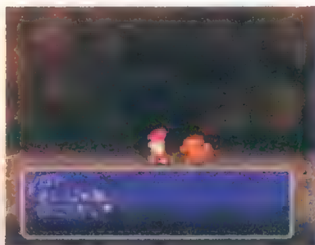


extracurricular LESSON

隱藏著巨大謎團的海底遺構

●探索範圍：海底遺構
●總樓層數：28（攻略到25為止）
●事件數：5（這裡介紹3個）
●伙伴角色：白魔道士
●固定地圖樓層：15，21，25 F

P.164



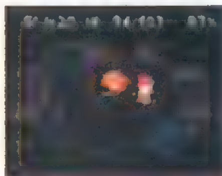
↑再度與白魔道士同行。在被巨大謎團所包圍的海底城堡中，少女似乎正看著什麼……

懷抱著各自的目的與思慮
大伴前往海中的城堡探索

在第 3 度造訪的「海底遺構」中，將發生逼近故事核心的事件。這裡可說是遊戲中盤的中心場所。白魔道士雖然為追查村人態度大變的原因而來，不過在此卻得知了令人衝擊的事實。數度出現又消失的巴哈姆特，以及一心一意為白魔道士努力的陸行鳥，他們各自的思慮與宿命，將讓劇情緊湊地展開。



→沈落海底的巨大水晶，其行蹤也是眾人所關心的。



必須考慮爆炸的範圍來踢擊…

立即石之悲劇：之 1　道具爆破！

從 B 11 F 處，出現了迷宮般的樓層。在這裡即使發現了道具，也無法順利抵達道具的所在處。由於十分麻煩，因此想要以附上地屬性的爪來挖掘牆壁，不過爪似乎起不了什麼作用。啊！是啊！不是有許多「立即石」嗎？趕快踢擊它來破壞牆壁吧！呼！呼！啊～，道具～道具～，連道具也一起被破壞了嗎？您自己試看看便知道了。

PRACTICE

Replay

EVENT floor 15

巨大物體…
巴哈姆特的深意話語

在相當於迷宮中層的地下15樓處，一行人將與巨大物體遭遇。在此巴哈姆特將會出現，而他也會道出巨大物體是「不存在於這個時代的物體」的話。此外，他也會在對白魔道士作出「不能再往前去」的忠告後離去。這位巴哈姆特，仍是位神秘的人物。





←↓從他的口吻聽來，這個巨大物體似乎與白魔道士有著什麼關係。

Story

立即石之悲劇：之2　強欲者之末路

想要採集自８Ｆ出現的馬德曼的萃取物，但卻誤以「立即石」擊中了它。讓人嚇一跳的是馬德曼開始分裂，一直不斷地增加數量，真是有趣啊～。在他們增加到整個房間都是的時候，以全體魔法將他們一網打盡。是的，在此只要使用謎之扳手「敵人道具化」，道…道具便會大量出現。哇！真是酷斃啦！



←這道具似乎擁有無窮的效用。

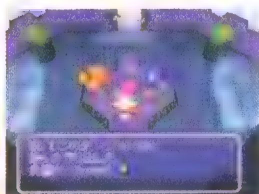
extracurricular LESSON



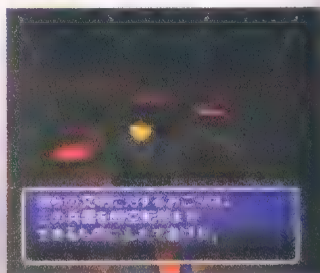
EVENT floor 21

與巴哈姆特２度遭遇
揭開隱藏於海底遺構中的秘密

走下21樓的樓梯後，發現了一間裝飾華麗的房間。在這裡巴哈姆特將再度出現，並且為您揭開有關這個城堡的衝擊性事實。這個城堡實際上是個巨大的兵器，而存在於15樓的物體則是一個時空轉移裝置。



←根據巴哈姆特所言，這個城堡實際上是個兵器。





←先詢問萃取物的效果

製成究極的爪…合成之精髓在於萃取物！

採集了各種萃取物，並從戈休那兒取得許多木之實後，趕快透過合成來製成爪或鞍吧！首先要製作的是能夠防禦全部狀態異常的鞍。趕快拿著萃取物，先讓拉米告訴您合成的效果吧！

攜帶的*共有「しんきろう＋18」「眠りよけ」「冷靜」「炎＋２」「冰＋１」「ミスリル」這６種。首先就先從屬性的合成開始著手吧！只有「炎」與「冰」是屬於單一屬性。雖然可利用「融合のタネ」來結合２種屬性，不過在此請再使用加入風屬性的「[illegible]」全部的屬性。原來這種精華液具有融合的效果。其次以「眠りよけ」與冷靜來合成特殊防禦。同樣使用ミニマム防禦追加的「ミニメイジ～」後，也讓全部的特殊防禦合成了，原來萃取物也具有結合效果。接下來更以「ミスリル」與「魔法使い～」，製造出４特殊防禦的鞍。*

Replay

未來社會之崩壞

驚愕的白魔道士

巴哈姆特娓娓道著。在遙遠的未來世界，人們正與某個強大「力量」戰鬥著。處於劣勢的人類，即將瀕臨滅亡的命運。在那兒有一部分的科學家，為了因應印普軍團的強勢攻擊，正努力開發能夠起死回生的最後一張王牌「時空轉移技術」，並將它搭載於此城堡的中心部。然而在印普軍團的猛烈攻擊下，城堡最後仍被奪走了。在人類的未來瀕臨絕望之際，其中一位科學家想讓自己的孩子逃亡至沒有紛爭的時代。不過卻因計劃失敗，而使得印普集團與其「力量」也隨著這位少女轉移至這個世界中。■後這股「力量」即在此迷宮中沈眠，而少女也被鄰近的村人拾走。是的，這名少女正是白魔道士，當她了解這個事實後，對自己們的沈重命運感到十分困惑。



↑人類毀滅的命運似乎已經無法改變。連最後一張王牌「時空轉移裝置」也被敵人奪去了





←白魔道士是位來自未來世界的少女。殘酷的命運降臨在幼小女孩的身上。

z是否想要將它與先前製造的3屬性鞍合成呢。嗯～，這裡還有可追加毒防禦力的「植物～」。使用它後，便形成了3屬性5特殊防禦的鞍。最後為了提高回避率，請讓這個鞍與「しんきろう」合成吧…。嗯～完成。不過目前屬性與特殊防禦仍是不足的。而且錢也……。哇！一次300，太貴了吧！

↓活用萃取物與羽毛，來合成究極的"……



extracurricular LESSON

EVENT floor 25

為了取回村人們慈祥的心 即使受傷也要完成目標

村人們變得非常的奇怪是「力」覺醒的前兆。如此認為的白魔導士一心想與村人們再次緊密的生活在一起，這時布蘭蒂邦（ブラッディボーン）從後面偷襲了白魔導士，受傷的白魔導士忍住傷痛依舊與陸行鳥一同前進。與陸行鳥一同來到可以看的見海的海底隧道中，找尋關於「寶貴的東西（かけがえのないもの）」。她的心中到底起了什麼樣的變化？



↑就算是受傷了也要把偷襲白魔導士的布蘭蒂邦（ブラッディボーン）打倒。



←↓在海底隧道中陸行鳥被問及關於「繼續旅行的意義」以及「朋友（摩古利）的重要」等問題。



PRACTICE

Replay

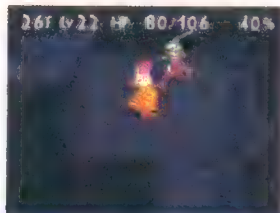
說到「分裂卡（分裂のカード）」還有這樣的使用方法…

「分裂卡（分裂のカード）」可以使用在普通、珍奇的道具之上。以珍奇的道具而言，從拉咪（ラミ）那兒得到的「龍的萃取物（ドラゴンのエキス）」就是代表，它也是合成喜好者不可棄捨的珍品。那麼對於缺乏道具與資金的貧窮人來說，不必花費一絲一毫的資金還可以得到最大利益的東西是什麼呢？呵呵呵…迷宮中好像有一個商～店，立即進入商店中，鎖定10000G的「攜帶物書籤（ものもちのしおり）」將「分裂卡」用販售的物品「攜帶物書籤」之上，如此一來就可以免費得到價值非凡的「攜帶物書籤」。別擔心出了商店會如何，這可不是小偷的行徑！

遺跡深處晃動的影子…
這會是決定你命運的關鍵嗎

解決了25層的事件之後，就可以進入遺跡的最深處。這裡有實力堅強的頭目守候著，檢查你的裝備品與道具後準備應戰吧。其次，來到最深處的部份事態有了180度的急轉；白魔導士的身上到底發生了什麼事情？就請各位拭目以待!!

→背負殘酷宿命的白魔導士身上，到底發生了什麼事？







←這個迷宮總共有28層，在此層中可以碰到迷宮的頭目



Story introduction



←由於遊戲開始時不會出現龍系的敵人，因此這可是極為珍貴的萃取物



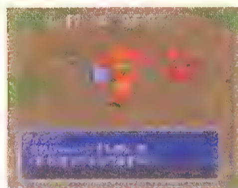
→把販賣的物品用「分裂的卡片」分裂，就可以不花一絲費用取得!!

extracurricular LESSON

費盡千辛萬苦才返回村莊裡的事件

村子內各個地方展開的不同故事

村子中的每個角落都發生了不同的小事件。這些小事件與遊戲基本的故事主軸並沒有多大的關係，不過經由這些事件的發展，卻對陸行鳥的迷宮冒險存在著許多有利的條件。而所有的事件也都必須從滿足條件的迷宮回來後才能有所進展。以下就逐一的介紹發生於村子各個角落的事件。



↑冒險時請有效的運用道具與召喚獸等資源

某一天突然發生了一樁擅長石工的貝比摩斯怪物（ベヒーモス）貝先生以彫刻傳達他的心意的小故事。直到現在貝先生依然全心全意的在廣場上進行彫刻。因此家庭一度面臨了破碎，妻子也離家出走，家裡剩下的只有斥責父親一副無所謂態度的兒子。當左邊流程　的泰坦完成之後，以後的迷宮冒險時就可以隨時呼叫出這個威力強大的伙伴，只是每次的召喚都必須耗費30點的元氣值。

Start

①A家：小怪物正在發牢騷

②B家：與貝先生見面。

③C廣場：與貝先生談話，並由四個選擇中選出「土的味道（土のにおい）」。

④D廣場：帶地震書前去。

⑤E廣場：石像變成了泰坦。

⑥F家：貝先生回家去了。

⑦G家：為了整理房間帶一顆立即石（クラッシュストーン）前去。

⑧H家：貝先生的妻子バーバラ回來了。

⑨I家：貝先生為了彫刻又出門了。



↑貝先生的彫刻手勢創作以家庭圓滿為標題



↑召喚獸在死亡前會釋放出全部的魔法

Sub Event

他是經營道具屋的胖陸行鳥。在你剛到村子的時候，他還沒開始進行道具的買賣活動，一直到席德之塔的門開啟之後，道具屋的營運才會開始。再者，如果陸行鳥從席德之塔回到村子後，只要到道具屋房間裡面，就可以看到捷徑樓梯，當你第一次使用捷徑樓梯時，就會碰到小白鼠多魯。

Start

①A席德之塔的門開啟之後，道具屋就開始營業了。

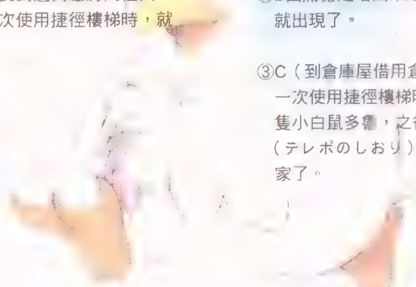
②B由席德之塔回來之後，捷徑樓梯就出現了。

③C（到倉庫屋借用倉庫之後） 第一次使用捷徑樓梯時，會出現一隻小白鼠多魯，之後把傳送書籤（テレポのしおり）給你後就回家了。

多魯君



↑因迷路受困於迷宮的多魯（ドル）





→沒有走到一定的樓層不能使用捷徑

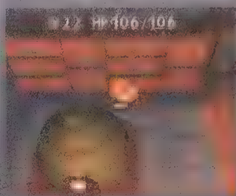
Start

①A支付卡梅頓1000G租借倉庫。

②B在道具屋的捷徑樓梯受到多魯的幫助後打聽關於增加出租倉庫數量的情報。

③C給多魯5000G作為增建倉庫的費用 同時卡梅頓也轉職經營鍛冶屋。

第一次交談時即表現出冷淡態度的卡梅頓。經過位於捷徑樓梯的多魯幫忙後，態度就變得比較開朗些。不過卡梅頓於遊戲途中會轉職經營鍛冶屋（收費修復爪子與鞍的耐久力），倉庫管理的業務就成了多魯的工作，這2人的關係究竟如何實在令人匪夷所思？



→增建倉庫後，建築物本身會自己變大。



↑真要感謝的話要感謝多魯的極力幫忙。

extracurricular LESSON

用引以為傲的菜刀追求味道真諦的廚師・拉・東貝利。今天又在店裡變身各種人類的模樣…直到現在還處於開店歇業狀態，由於連日來摩魯波魯（モルボル）都喝的爛醉的緣故，使得店面都不能營業。可憐的東貝利，就讓陸行鳥助他一臂之力吧。對著摩魯波魯（モルボル）施以７次的雷電術之後，他就會逐漸地現出原形變成拉姆烏。以後就與泰坦一樣成為陸行鳥可以召喚的伙伴角色。這個場所也將成為日後可布林情侶的騷動與地底吧台開店等事件成為熱鬧話題的地方。

Start

①A因為喝醉的摩魯波魯（モルボル）的緣故，使得店面一直不能營業而困擾。
②B對摩魯波魯（モルボル）使用７本雷電之書使他恢復原形變回拉姆烏。
③C可布歐與可布子來店裡。
④送給可布子準備的禮物，用500Ｇ向可布歐買魔石。
⑤對於禮物完全不在意的可布子東貝利為了讓他們和好，他想要「傑出的調味醬（とびっきりのソース）」。
⑥F給東貝利章魚的萃取物
⑦G用東貝利的料理使可布子的愛覺醒
⑧H可布子成為服務員，地底的吧台開幕



←掉下去的話會變身成摩魯波魯，而且還不能恢復，真是災難喔！



↑對任性的女孩用料理來教導其「愛」的一幕

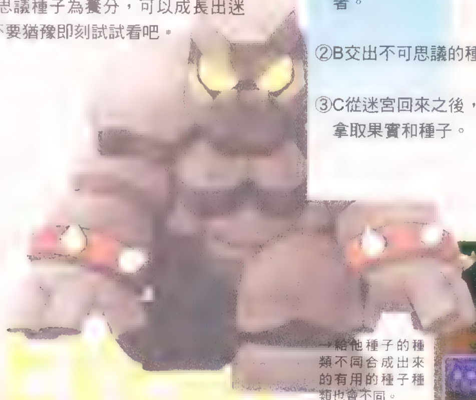
東貝利（トンベリ）的店與黑魔導士的研究所之間佇立著一顆大樹。樹的周圍部屬了２個哥雷姆（ゴーラム）守護著大樹。以陸行鳥手上的不可思議種子為養分，可以成長出迷宮中得不到的果實與種子，不要猶豫即刻試試看吧。

Start

①A有葛修、葛頓２個哥雷姆守護著。

②B交出不可思議的種子。

③C從迷宮回來之後，就可以向樹木拿取果實和種子。



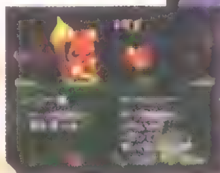


→給他種子的種類不同合成出來的有用的種子種類也會不同。

這裡就是「研究所」了。研究所中正在進行著許多不同的研究，研究的成員有負責不可思議種子萃取物部份的所長，研究死亡之鐘的傑西（ジェシー），研究鍋爐合成結果的比克斯（ビッグス），研究怪物生態的克洛馬（クロマ），以及看來一直都很忙碌的威吉（ヴェッジ）等5人。是個可以隨時利用死亡之鐘與鍋爐的地方。



・從所長及比克斯（ビックス）手中可以獲得不可思議的種子



・博物館中可以查詢怪物的圖片以及詳細資料

ジェシー Start

①A把怪物萃取物給他。

②B就可以使用死亡之鐘鍋（デスベル鍋）了（100G）。

ビッグス Start

①A給他火焰書或雷電書之後，就可以得到種子。

②B就可以使用鍋爐（100～300G）。

クロマ Start

①A站在通往地底的樓梯前。

②B突破席德之塔後，就可以進入地底。地底下是怪物博物館。

所長 Start

①A為了研究把不可思議的種子給你。

②B得到小雛之書的不可思議種子

③C得到威力更強的小雛之書的不可思議種子

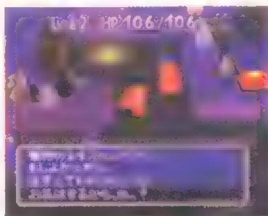
可以在研究所中獲得的種子一覽表

所有者	對應的書	效果
所長	一般的魔法書	縱慾術/睡眠術/混亂術
	小雛之書	火燄球/冰雪風暴/雷電十字架
	小雛之書	動力攻擊/隕石攻擊/一擊必殺/核爆攻擊/細菌攻擊
比克斯	一般的魔法書	狂飆風暴/氣旋龍捲風

※效果只能選一種

持續發展的小事件

以上介紹的小事件至此為止尚未完地全結束，對於往後故事的進展，最好能先勤奮的提昇角色的等級、加強爪子與鞍的能力比較好。不過對於村莊內部的細小動作都能詳加注意的玩家，或許才能體會到這個作品隱含的樂趣。



・定食屋的地下與貝先生的事件都有後續發展

extracurricular LESSON

樓層指南　岬迷宮（岬のダンジョン）

樓層的形式大略可以分為２種

從這裡開始，我們將為您介紹每個迷宮各層的特徵。首先是冒險旅途中最早碰到的「岬迷宮（岬のダンジョン）」。全部11層的迷宮中，前半部是以洞窟形式形成的迷宮，後半部則是石穴相連的樓層；由於迷宮的樓層數較少，高密度的事件發生率為其主要的特徵。

→↓雖然遊戲才剛開始，但是只要稍微的猶豫就會立刻喪命。



1~6F

迷宮的前半段是以挖掘土石形成的迷宮相連而成的，由於洞窟中會出現能從五層迷宮遠的遠距離攻擊怪物，拿出魄力小心實實地前進吧！



7~9F

從這裡開始就是石穴迷宮了。"石穴"乍聽之下給人的感覺是十分堅硬的，不過只要用挖掘之爪（ホリーのツメ）等地屬性的爪子挖掘，就可以順利地前進。



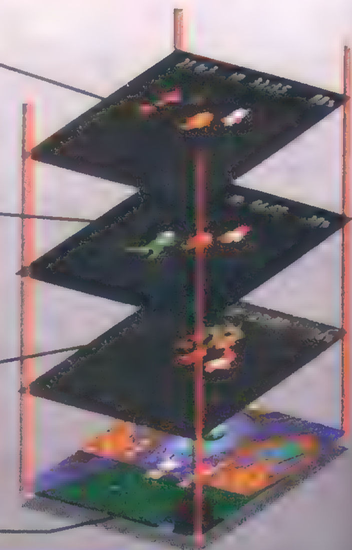
10F

頭目所在的樓層是個正方形的大空間。由於四周的石壁由大量的礦石所組成，要想挖開是不可能的。



11F

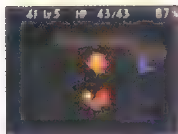
這個樓層只有以水晶裝飾的建築，並沒有任何的敵人出現，所有的事件也都會自動地發生。



FloorGuide

遊戲中有許多發生事件的地圖

為數眾多的事件關卡之中，最受矚目的要算是在第六層中，希洛瑪（シロマ）加入冒險的關卡了。由於地圖中一定會有鍋爐的出現，充份的利用是主要的重點。各樓層當中。第 4 層是沒有怪物出沒的地點。



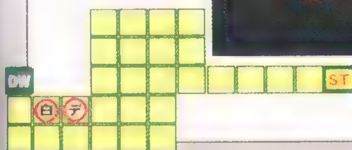
←完成事件後就會恢復回一般的地圖

4F 白魔導士與胖陸行鳥的爭執

白魔導士與胖陸行鳥發生口角事件的樓層。由於此關卡不會出現任何的敵人，也沒有寶箱與道具的存在，事件發生之後就沒有任何的價值，所以當第 2 次以後到達此關卡，就只是一個普通的樓層。

→事件結束後就可以向下一個地圖移動。



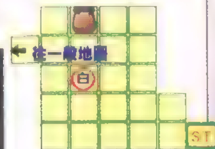


6F 與白魔導士合流，固定朝向地圖右上方前進

下面的地圖只是 6 樓全部地圖的一部分，這個部份也必定位於地圖右上方的位置。除此之外的地圖就單純的只是擁有敵人與道具的一般地圖而已。此關卡中白魔導士會加入陸行鳥冒險的行列。地圖中也有鍋爐、書架、廢棄物處理廠等利用價值高的東西存在。

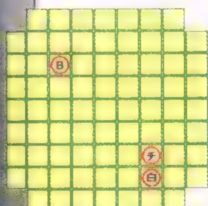
→下一次再到此地時，就只是單純的普通地圖而已。





10F 史卡爾韓莫（スカルハンマー）鎮守的頭目關卡

與頭目史卡爾韓莫交戰的關卡。由於地圖的形狀是固定的，即使多次前來也不會改變。角色在初期配置的位置位於房間的斜對角線上，距離上稍微遠些，你可以詳細思考之後再予以行動。





↑在沒有任何東西的房間中，利用地形攻擊的作戰方式是行不通的。

11F 能夠到達的範圍只到建築物之前迷宮最裡層的關卡

迷宮最深處的樓層，此關卡發生的事件是摩古利用開白魔導士的制止衝入建築物之中，結果迷宮被水淹沒。阻斷了陸行鳥與白魔導士進入建築物之中營救摩古利。



←狹小的移動範圍中沒有敵人也沒有道具



→只有摩古利（モーグリ）可以進入其中。

ST 開始的地點　DW 向下　UP 向上　チ 陸行鳥　白 白魔導士　シ 席德　デ 胖陸行鳥　B 頭目　バ 巴哈姆特　鍋爐　寶箱

extracurricular LESSON

樓層指南、席德之塔（シドタワー）

每「爬上」一樓機械化的感覺越明顯

席德之塔（シドタワー）與先前所見的迷宮並不相同，它不是「深入地底」而是「向上攀登」。全部15層樓高的席德之塔內部可真是多采多姿。由村子到席德之塔也有捷徑，沈著的完成這段攻略吧。

1~3F

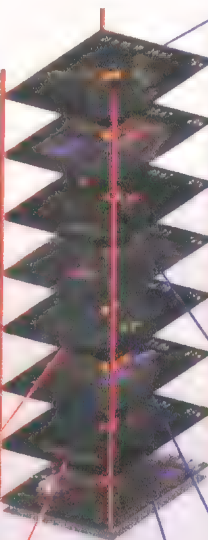
席德之塔與岬之迷宮不同的地方在於塔中設置有發電機，讓發電機發動之後，所有的陷阱都可以一目瞭然。



4,6,8F



看起來■如發明家的城堡，給人的是一股機械結構的感覺。特別要注意的是外表堅固的印普機器人



5,7,9F

漂浮在空中般的鐵絲網狀地板。飛眼球（フロータイボール）可是會由四面八方■擊過來。



10,11F

四周由水泥牆包圍的樓層中，由於能夠得到席夫的寶箱，因此必須先打倒席夫取得鑰匙。



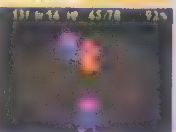
12F



■亂的廢材使得路線變得撲朔迷離，此樓中有會遠距離■血的迷你魔術師，趕快用魔法將它除掉吧！

13F

有難纏的印普機器人四處遊蕩的樓層，也有許多東貝利（トンベリ）與塔多爾（タートル）這類攻擊力高的敵人。



14F

放置於席德之塔中的坦克，由於地圖的形狀是固定不變的，來幾次也無所謂。同時此樓也沒有怪物，■一次進入本樓之時，別忘了先取得寶箱裡的寶物哦。

15F

與3個印普機器人作戰的頭目戰，與岬的迷宮中頭目戰一樣，都位於寬廣的四角形空間之上。



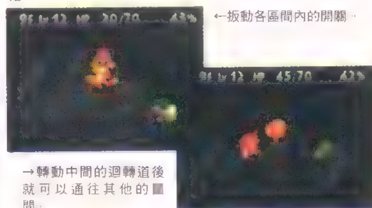
FloorGuide

千變萬化的事件＆特殊地圖

席德之塔（シドタワー）除了不同以往的樓層結構外，最有趣的要算是位於９樓的迴轉式通道。塔內10樓設有一個空中庭園，庭園中的自動販賣機中可以買到各種的萃取物。

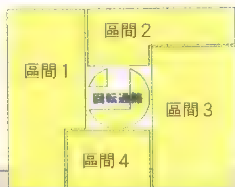
9F 使用迴轉道的開關往來於各區域之間

這層樓可以區分為四個區域空間，每個區域空間都有開關可以控制迴轉道的動向。四個區域空間的中間有一個L型的通道可以往來，利用這個裝置便可以移動於四個區域之間。各個區域的形狀也會在進入的時候有些變化。



←扳動各區間內的開關

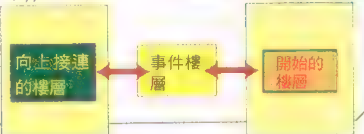
→轉動中間的迴轉道後就可以通往其他的區間



10F 可以來回於３個樓層之中

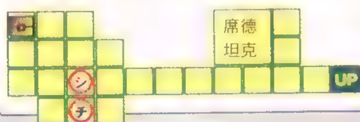
此層可以區分為３各區域，中間的地區是初次與巴哈姆特見面的地點。販賣機中出售的是章魚的萃取物（タコのエキス（3000 G））。





14F 利用坦克強制攀爬與前進

地圖（下）與中央通道可以使用坦克強行移動。寶箱位於地圖的左側，預先將裝備弄妥並檢查完畢後在前進吧！



15F 塔的最上層有３個印權機器人（インプロボ）在守候著

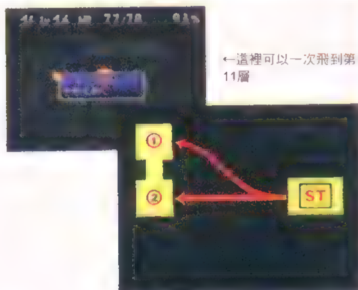
敵人有３架之多，與岬的迷宮中頭目戰比起來似乎感覺要狹小了許多。由於地形平坦，不斷的移動是勝利的關鍵。



Short cut

以地圖的左上方為目標前進！

由村子的道具屋進入捷徑樓層，一次可以到達第６層甚至於第11層。前往第６層的捷徑樓梯位於地圖左上（右圖　　）的位置，如果還想找尋另外的捷徑時，可以由下面的樓梯移動到別的樓層，在那個樓層左上方的地方有個通往11樓的樓梯。



←這裡可以一次飛到第11層

extracurricular LESSON

樓層指南、海底遺跡（海底遺構）

於各種不同的環境之中前進

在海底遺跡之中，你可以經歷到棲息著水生怪物的樓層、炎熱的樓層以及骷髏四處徘徊遊蕩的樓層等各種不同的環境 所有的敵人也在各個樓層磨拳擦掌地等候著，多帶些裝備準備闖關吧

1~4F



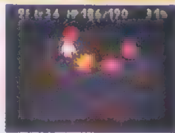
這裡可以說是最不利的地形，四周汎起滔滔白浪的海水之中，似乎有許多的水生怪物虎視眈眈的等待著

5~7F



四面以珊瑚包圍而成的洞窟相當容易迷路，此處有還夠遠距離攻擊的馬利歐尼達（マリオネイター）以及藏身黑暗的波姆

8~10F



這個樓層一改之前冰涼的氣份，成為滿地岩漿的地域 基本上只是將１～４Ｆ中海水的部份換成岩漿而已

11~14F

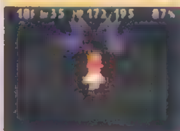


出現眾多封印寶箱的地方，不過要小心拉米亞（ラミア）以火燄術、混亂術的攻擊威脅

15F

地圖的下方可以看到一座「時空轉移裝置」。這個沒有敵人也沒有寶物出現的樓層，是巴哈姆特初次登場的地方

16~19F



感覺上通道好像是漂浮在漆黑的樓層之上 18、19層樓梯的附近埋伏著４隻石像鬼（ガーゴイル）

20~23F



瀰漫著淡淡幽暗氣息的樓層。進入這裡的首要任務，就是先打倒會召喚骷髏系怪物的尼克洛馬沙（ネクロマンサー）。

24~26F

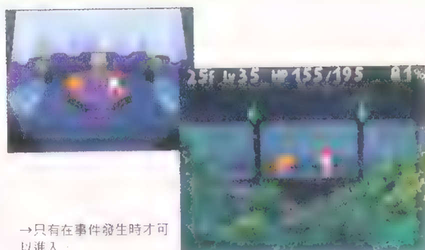


散落一地的瓦礫石穴之中，可以看到許多錯綜複雜的細小通路 要特別注意敵人在狹道中的攻擊

FloorGuide

事件地圖不斷的後半段迷宮

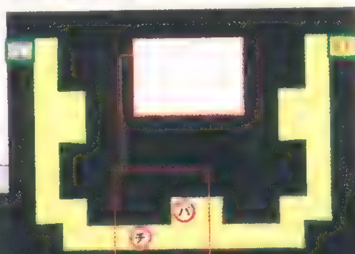
迷宮的中盤開始，故事的發展轉向了曲折離奇的重要階段。從21樓開始，幾個重要的事件像是重疊般的連續發生了。而發生的事件地圖之中，有很多的地方是只有在事件發生時才能進入的。



→只有在事件發生時才可以進入

15F 沈睡著來自未來的武器的無人樓層

在這一個樓層之中，與眼前被稱為「時空轉換裝置」的巴哈姆特交談後，事件發生了。你只要一進入下圖紅色框框的部份，巴哈姆特就會出現；交談之後再利用地圖右上角的樓梯回到之前的樓層。這個無人的樓層不論你來幾次都不會碰到敵人。當陸行鳥來到這個位置時，巴哈姆特就會出現。



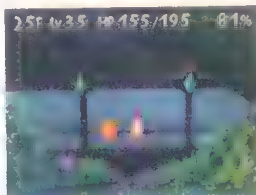
21F 只有在最早的時候才能進入這個房間一次

下了21層的樓梯後，佈滿裝飾的房間就會出現。房間裡希洛瑪（シロマ）知道了關於自己身世之謎。此樓層只有在事件發生時才可以進入的樓層；一旦事件終了之後，故事的進展就會強制從第22層展開



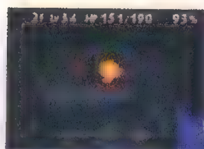
25F 只有在事件發生時登場的海底隧道

負傷的希洛瑪（シロマ）與陸行鳥交談的事件。這個地點也是只有在這個事件之中才能移動到達的地方

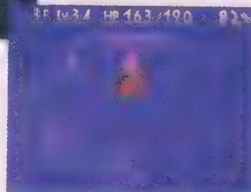


不經意地現了通往特殊地圖的樓梯！

1～4Ｆ被海水包圍的關卡中，可以行走於水面上不是只有水棲怪物，即使是陸行鳥也可以輕易辦到。到底是什麼方法可以讓陸行鳥行走於水面上呢？方法其實很簡單，只要裝備水蠅的項圈（アメンボの首輪）或者是利用陷阱將自己變成水棲動物或青蛙，就可以於水面上健步如飛。接著在水面上探索一番，你會發現樓層的周邊有一個離島，由島上的樓梯下去，你會發現你正處於猶如置身海中的隱藏樓層之中，與一般的關卡不同的地方，在於樓層中沒有任何的陷阱存在。



←這樣的一個窟窿就是了。



→下了樓梯之後好像又回到海中。

Short cut

潛藏於遊戲中的捷徑系統

海底遺跡的深度共達28層；雖然有捷徑（以下稱ＳＣ）的設置，即使使用ＳＣ到達深層的樓層，也是一件辛苦的事。再者，ＳＣ系統最深只能到達22層，想要到28層的深度完成任務還是得親自經過４個樓層才行。以下就針對所有ＳＣ樓層的重點做簡短的介紹。



←地圖也好，怪物也好基本上都很強，就連ＳＣ也有他的魅力所在。

① 6F

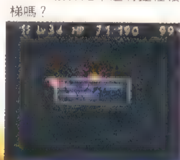
繼續往６樓前進的ＳＣ會陷入迷路的狀態。這時如果有可以破壞牆壁的道具，以地圖的左下方為目標，突破重圍前進吧！別呆呆的與敵人作戰哦。

▼剛強的波姆（ボムー）是個非常麻煩的敵手



② 11F

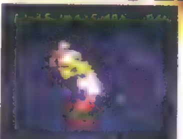
▼ＳＣ樓梯之下還有捷徑樓梯嗎？



往６樓的ＳＣ樓梯正下方還有一個樓梯，就利用這個樓梯通往11樓的ＳＣ樓層吧。此層中大魔導士與拉米亞（ラミア）會使用魔法攻擊，採用快速的接近作戰比較有利。

④ 22F

往17樓的ＳＣ樓層中，有許多具有分裂能力的傑里（ゼリー）與攻擊力高的歐嘉（オーカ）等怪物的存在。好在這兩種怪物的行動速度不快，就當他是路邊的垃圾趕快通過吧！



▲地圖的左上方發現之前都沒有走過的樓梯！

③ 17F



▲來到這裡時，怪物們也都變強了。

往22樓的樓梯在地圖左上角的位置，對於此樓中出現的布蘭蒂邦（ブラッディボーン）、尼克羅曼沙（ネクロマンサー）以及瑪米（マミー）等骷髏系的怪物，基本上來說都不要去管他。

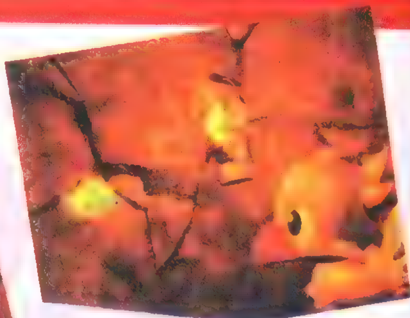
卒業試験

贈與順利通過全程的玩家…來自不可思議學校的祕密技術

本書的最後，特別介紹一個踰越目前所學，在不可思議的迷宮中運用的技巧。這些技巧包括了不確定道具的識別方法、封印寶箱的開啟方法等有利於冒險的情報！除了待會所要介紹的技巧以外，還有會令你拍案叫絕的祕密技術！希望各位玩家都能親自體驗，這也是一路拼命學到這裡的各位一定要會使用的大絕技！

初級技術







GRADUATION

Q1
如果所有物滿了之■該怎麼辦？

道具之中體積最大的是魔法書，所以如何攜帶這本書，洞穴內的冒險會有很大的改變，效果良好的魔法書的攜帶方式是儘可能不要攜帶雷鳴＆消耗以外的書，理由非常簡單，因為洞穴內大部分設置的裝置都可以由這二種書供應，雷鳴的書可以獲得火炬、發電機、爐灶等裝置，而消耗的書有助於打開被封印的寶箱（詳細內容請參考P172），因此這二本以外的書籍儘可能早點利用，這樣就可以讓魔法閱讀理解的水準提高。

Q2
不想喝失憶的藥

■好不容易識別清楚的道具完全無效的失憶藥…，絕對不想使用這種道具的人一定要帶著失憶藥進行洞穴探索，這樣失憶藥才不會變成不確定的道具，也不會不小心使用到它，冒險的初步準備就是與其攜帶嫁妝或地圖卡等“正極的道具”還不如攜帶不想使用的“負極的道具”，這樣比較能安全進行洞穴探索。



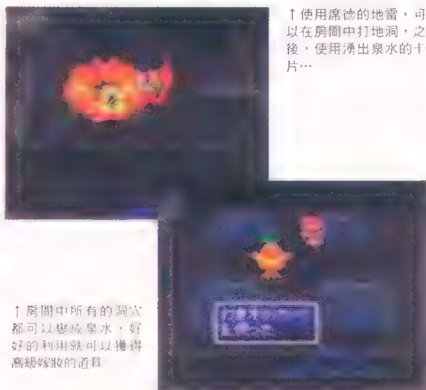
↑雖然沒有想要使用的心情，但還是把書儲存起來



↑水準降低的種子或惡果卡等無論如何都不想使用的「負極道具」，最好是攜帶著、不要使用。

Q3 有所謂利用地雷打開洞穴的活用法嗎？

地雷、爆彈、撞擊石所引起的洞穴，如果使用湧出泉水的卡片，就可以湧出泉水來，如果在充滿洞穴的房間中使用這個卡片，據說可以無限制地汲取藥水，順便提一下，席德塔王中，格子狀的地板所堆砌而成的舞台是不能湧出泉水，所以請小心注意。



↑使用席德的地雷，可以在房間中打地洞，之後，使用湧出泉水的卡片…

↑房間中所有的洞穴都可以變成泉水，好好的利用就可以獲得高級嫁妝的道具

Q4 為了更有效率地收集精髓

用空的酒瓶給予妖怪致命的一擊，就可以獲得「精髓」，為了更有效率地收集精髓，必須使妖怪的體力降至4以下，因為空酒瓶所能給予損傷“基本上只有4點”，但是為了使妖怪的體力降至4，所以必須掌握妖怪的體力和陸行鳥的攻擊力，我建議的戰鬥方法是使用石頭，削弱妖怪的體力，但是因為石頭所造成的損傷非常小，所以是最適合調整妖怪體力的攻擊。



Q5 請教授與妖怪戰鬥的秘訣

基本上這個遊戲是採取輪流制的戰鬥方式，所以陸行鳥所採取的每個行動都可以引起敵人進行一個行動，因此最好是利用道具，儘量避免採取前鋒攻擊敵人的戰鬥方式，秘訣就在於使陸行鳥“自己”接近妖怪，這樣一來，即使不使用前鋒對付妖怪，也可以進行對自己有利的戰鬥。



這個時候碰到妖怪的話…

・因為洞穴內很暗，所以經常在這種情況下遇到妖怪

招數與攻擊落空



・即使使出的招數與攻擊都落空了，但是

只要露出有效的招式中要的道具就OK了

如果敵人靠過



來，主動攻擊可以達到100%的成功機率

・從魔道士系列的妖怪開始，有些敵人不適用這種戰鬥方法，請您一定要注意

Q6 負極的爪子和馬鞍的使用方法

基本上「～的爪子－1」這種情況下，擁有負極要素的道具容易被當作不需要的東西處理，但是在不可思議的洞穴中，有些道具負極的數值愈高，衰弱的爪子（馬鞍）會變成強而有力，雖說是負極，但不是意指不需要，所以請不要輕易捨棄。



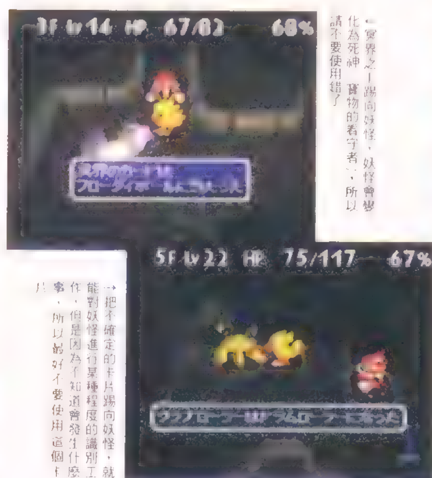
←衰弱的爪子（馬鞍）是界限Lv最高的道具，如果好好鍛鍊它，就可以變成強而有力的武器

中級技術



Q7
對妖怪「踢出」道具會變成怎樣？

向妖怪「踢出」道具後，基本上可以造成妖怪的損傷，但是右邊介紹的道具種類會引起與平常不同的變化，所以請您注意一下，順便提一下，項鍊相關的道具，利用「踢出」的攻擊方法能夠造成較大的損傷。



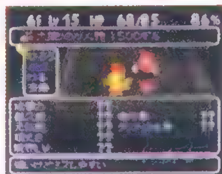
←冥界之卡踢向妖怪，妖怪會變化為死神（寶物的看守者），所以請不要使用錯了

←把不確定的卡片踢向妖怪，就能對妖怪進行某種程度的識別工作，但是因為不知道會發生什麼事，所以最好不要使用這個卡片

[illegible]	
いのちの実	HP [illegible]
元気のない実	HP 半分
元気の実	HP 2倍
知恵の実	提高水準
レベルアップの実	提高水準
レベルダウンの実	降低水準
レベルのタネ	提高水準
結合のタネ	提高水準
融合のタネ	提高水準
消去のタネ	消失不見
ツヤ出しカード	提高水準
ツヤ消しカード	降低水準
リペアカード	恢復（也有不能恢復的妖怪）
分裂カード	變成二隻
冥界のカード	變成死神（變成死神之後就會消失不見）
テレポのしおり	使舞台中的某處變歪斜
ものもちのしおり	變成二隻
テレポボックス	使舞台中的某處變歪斜
変化の[illegible]	變成別種妖怪

Q7 傳授不確定道具識別法

不確定道具即使不使用識別卡或確認卡，也可以進行預測，現在除了介紹道具的類型之外，還介紹預測道具的方法。



←使用不確定道具的識別方法基本上是否可以判別，但是可以預測一些特定的道具

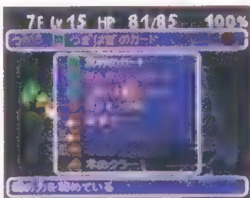
●用價格來判別

洞穴內偶而出現的商店也是判別不確定道具的良好材料，例如大部分的卡片都以250成交，其中也有識別卡、睡眠卡、冥界之卡等極少數的卡片都只值50，假如您所攜帶的卡片中有價值50的不確定之卡…，而且還攜帶識別卡和睡眠卡…，這個不確定之卡的本體是冥界之卡的可能性相當高，所以知道道具的價錢，就可以辨識不確定之卡。

此外，爪子和馬鞍的正數值也可以用買價與賣價來判別，例如，價值500的神聖爪子，如果是正數，價錢就會增加一成（550），如果是負數，價錢就會減少一成（450），因此基本上爪子或馬鞍的價錢變成是分辨的好工具，所以非常容易判別是正數或負數。

●卡片的識別法

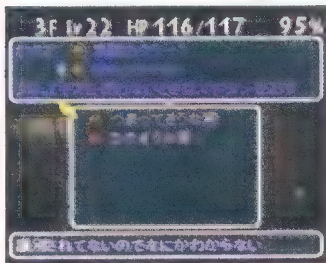
基本上卡片有二種類型，一種是選擇「使用」後，就會馬上出現效果，另一種是選擇「使用」後，會再次顯示出道具的視窗，這種再次顯示視窗的類型只限於如右所介紹的六種卡片，因為它們的價錢都相同，所以無法在商店中進行判別，但是有些道具的種類仍然可以有某種程度的判別。



↑使用不確定之卡後，如果再次出現這個畫面，這個卡片就是右上所介紹的"其中一個卡片"

●利用果實與種的合成來判別

不能用來判別的果實和種子，即使是種子，也一定表示「～果實」，但是果實和種子的識別可以利用爪子與馬鞍合成的過程來進行判別，例如，爪子同伴進入爐灶後，如果畫面上出現「不確定名稱的果實」，這個果實就是暗指種子。



利用伙伴來判別

長期在洞穴內進行冒險時，直覺就會想「這個道具是做什？」（因人而異），特別是藥品系列的道具，因為會產生「如果是失憶的藥怎麼辦」的危機感，所以變得不能使用「不確定的藥」，這個時候，把有危險氣味的道具踢向伙伴，就可以判別不確定道具了，這樣一來，即使是失憶的藥也不會忘記已經記住的道具，所以可以進行識別的工作。



←不確定的藥可以利用「踢出」來作判別，順便提一下，爆發的藥不能利用這個方法來判別

上級技術

GRADUATION







Q9

打開封印寶箱的有效方法

被封印的寶箱可以利用擁有屬性的魔法書打開，但是如果使用錯誤屬性的書，就會顯示出可以打開寶箱的暗示，關於各個屬性的結果請參考右邊介紹的畫面，因為這種結果只出現一會兒，所以必須非常注意觀看畫面。

爐火之書的情況

爐火會出現啾啾的聲響且呈現紅色的效果，與地震相類似，所以一定要注意

暴風雪之書的情況

出現青色且發出卡基卡基的聲響，屬於容易分辨的種類

飛機之書的情況

發出姿姿的聲響，而且出現綠色的效果，效果的形狀相當類似暴風雪

雷鳴之書的情況

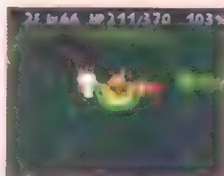
最容易判別的是雷鳴的效果，寶箱全體發出帕基帕基的電擊聲

地震之書的情況

效果的顏色與爐火的顏色相類似，但是如果聽起來是蹦蹦的聲響，那就是的效果地震。

如果使用消耗的書籍，一定可以打開封印的寶箱！！

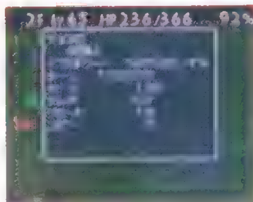
想要一次打開被封印寶箱的人，請一定要使用消耗的魔法，基本上消耗的魔法是屬於無屬性的類型，但是具有「吸引」的特徵，所以寶箱中的道具可以因這個特徵而被吸出來。



←吸取妖怪生命力，且可以恢復陸行鳥HP的消耗書是很貴重的魔法，所以儘可能不要使用。

Q10
可以在洞穴內的商店中偷竊道具

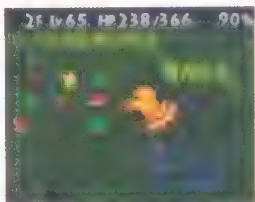
不付錢就把道具拿走，商店的看守者發出「小偷～」的呼叫聲，所以洞穴內的商店中可以進行偷竊行為，但也不一定會成功，這仍需要有相當的技巧。



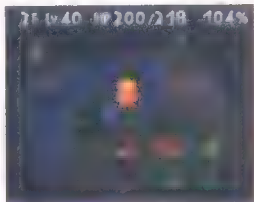
↑偷竊的戰果按下開始的按鍵、顯示出身份的畫面後，再按下選擇的按鍵，就可以看見了

●進行偷竊所需的必要條件

偷竊不一定隨時都可以成功，如果沒有攜帶鏟利或撞擊石等“破壞圍牆的道具”，就不能進行偷竊（海底遺跡中的水地圖需要有アメンボの首輪（水蠅的項圈），所以首先必須破壞店中的圍牆，確保逃脫的道路，一旦不付錢就走出店外，就會被當作小偷，這時寶物的看守者就因此登場了，但是偷竊時不能使用テレポのしおり，所以一定要小心注意



↑使用挖掘之爪，確保逃脫之道，就像魯邦三世一樣，不二子~~~



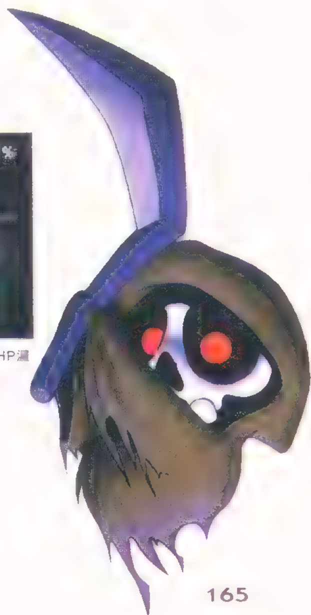
↑海底遺跡的地圖沒有圍牆，所以能行走於水上的アメンボの首輪（水蠅的項圈）是必要的道具

●取締小偷的寶物看守者

進行偷竊時，地圖到處都會出現寶物的看守者，而腳下所顯示ATB的長度也可以知道，寶物的看守者隱藏讓陸行鳥昏厥的殺傷力，此外，基本上用“通常攻擊”是無法打倒寶物的看守者，所以所謂小偷行為最大的重點是如何從寶物看守者的手中脫逃，一旦到達下一舞台的樓梯後，偷竊的行為就算成功了。



↑寶物的看守者會因為踢出道具，而使HP減少



●確保脫逃的道路

成功的關鍵就在於商店與樓梯的距離，距離愈長，大約所有的情形，偷竊的行為都會以失敗收場，所以並不是任何狀況都可以進行偷竊，地圖的構成…也就是說與“運氣”的要素有相當深的關係，雖然這麼說，但也不是完全沒有秘訣，只要擴大脫逃的道路，成功的機率就可大大提升，如果脫逃的道路過窄，通路就會被寶物的看守者堵住，因而陷入無計可施的狀態中，此外，在偷竊的時候，賣掉自己手中所持之道具，就可獲得多餘的金錢，之後再撿回賣掉的道具與店中的道具，就能挑戰偷竊的遊戲



←利用撞擊石製作的脫逃道路是愈寬大愈好

金手指超補站

陸行鳥大冒險2

80101A10 03E7 HP不減
80101A2C 03E7
80101B9C 03E7 伙伴HP不減
80101BB8 03E7
80103300 E0FF 金錢最多
80103302 05F5
80101A2E 0000 快速升級（打死一隻敵人升一級）
8010336E 0000 魔法快速升級（使用哪個魔法一次，哪個就升級）
80103370 0000
80103372 0000
80103368 FEFE 魔法等級最高級
8010336A FEFE
8010336C FEFE
80103360 FFFF
80103362 FFFF 擁有全部羽毛
80103364 FFFF
30103366 0007
30101A13 0063 等級最大
80104946 03E7 攻擊力最大
80104948 03E7 防禦力最大
8010494A 03E7 特防禦最大
30103306 00FF 滿腹度最大
80104958 03E7 武器攻擊力最大
30101ABD 0000 永不會變成中毒狀態
30101ABE 0000 永不會變成睡著狀態
30101AC0 00FF 永遠隱身
30101AC2 0000 永不沉默
80101AC2 FF00 永遠不會變成攻擊力下降狀態／永遠保持攻擊力上升狀態
80101AC4 0000 永遠不會變成縮小狀態／永遠不會變成陰暗狀態
30101ACA 0000 永遠不會變成混亂狀態
30103308 0063 道具袋最大

究極練金術士2

運命の星 801421E0 6303
惡魔の息吹 801421D2 6303
メガクラフト801421C4 6303
アルムバンド801421B6 6303
リボン 801421A8 6303
メテオール8014219A 6303
フラム8014218C 6303
ザジ回し 8014217E 6303
熱風の布袋 80142170 6303
星の砂 80142162 6303
月の粉 80142154 6303
ロケット80142146 6303
ロウ80142138 6303
ブルートボーラ8014212A 6303
ガイストボーラ8014211C 6303
燃える砂 8014210E 6303
中和劑（赤） 80142100 6303
溫泉卵 801420F2 6303
クラフト801420E4 6303
貓目石の原石 801420D6 6303
地底湖の溜まり 801420C8 6303
千年龜タマゴ801420BA 6303

快打旋風ZERO 3

1P氣不減
8019416A 00FF
2P血不減
80194078 00FF
2P氣不減
801945B2 00FF
2P血不減
801944C0 00FF

陸行鳥大冒險2

ＨＰ不減 80101A10 03E7
ＨＰ最大值 80101A2C 03E7
飽腹度 80103306 6464
特別關卡 800D7E5C 00FF
一開始就有下列寶物
火魔法之書
801038F0 6300

GOLD

GOLD

801038F2 0100
801038F4 0000
801038F6 0000

雷魔法之書
80103908 6300
8010390A 0400
8010390C 0000
8010390E 0000

小難之書
80103920 6300
80103922 0700
80103924 0000
80103926 0000

冰魔法之書
801038F8 6300
801038FA 0200
801038FC 0000
801038FE 0000

地魔法之書
80103910 6300
80103912 0500
80103914 0000
80103916 0000

難之書
80103928 6300
8010392A 0800
8010392C 0000
8010392E 0000

氣魔法之書
80103900 6300
80103902 0300
80103904 0000
80103906 0000

生命魔法之書
80103918 6300
8010391A 0600
8010391C 0000
8010391E 0000

超難之書
80103930 6300
80103932 0900
[illegible]103934 0000
[illegible]03936 0000
*特別關卡之金手指密碼，只能在沒有同伴的情況之下，才可執行

國王物語

金錢不減	801DFF50 FFFF
	801DFF52 00FF
太陽最大	8008028C FFFF
	8008028E 00FF
皇冠最大	
第一關	801DFFF0 FFFF
	801DFFF2 00FF
第二關	801E0430 FFFF
	801E0432 00FF
第三關	801E21F0 FFFF
	801E21F2 00FF
第四關	801EDA90 FFFF
	801EDA92 00FF

新世界七大文明2

中國　金錢不減
8011B15C FFFF

創業之夢2

1P金錢不減
801E7C4C FFFF
801E7C4E 00FF
2P金錢不減
801E7CA4 FFFF
801E7CA6 00FF
3P金錢不減
801E7CFC FFFF
801E7CFE 00FF
4P金錢不減
801E7D54 FFFF
801E7D56 00FF

GOLD

千劍物語

金錢不減	8005DEA8 FFFF
	3005DEAA 00FF
ＨＰ最大值	8005DD0C 270F
ＨＰ不減	8005DD0E 270F
ＥＰ最大值	8005DD10 03E7
ＥＰ不減	8005DD12 03E7
攻擊力最高	8005DD14 03E7
防禦力最高	8005DD16 03E7
武器ＬＶ	3005DD19 0063
精靈力	3005DD1A 0063
素早	3005DD1B 0063
迴避率	3005DD1C 0063
精靈獸	3005DD27 007F
	8005DD28 6363
	8005DD2A 6363
	8005DD2C 6363
	3005DD2E 0063
全魔法	8005DD30 FFFF
	8005DD32 FFFF
	8005DD34 FFFF
	8005DD36 03FF

實況野球98決定版

D0086E92 F7FF	
30082A62 0000	按下’R1’鍵球數變成三壞球無人出局
D0086E92 F7FF	
30082A64 0003	
D0086E92 F7FF	
30082A66 0000	
D0086E92 FBFF	
30082A62 0002	按下’L1’鍵球數變成二好球二人出局
D0086E92 FBFF	
30082A64 0000	
D0086E92 FBFF	
30082A66 0002	
D0086E92 F7FE	按下’SELECT＋R1’鍵先攻方分數變成50分
3008A4DB 0032	
D0086E92 FBFE	按下’SELECT＋L1’鍵後攻方分數變成50分
3008A5FB 0032	

以下為新型金手指專用

E0086E92 F7FF0003	按下’R1’鍵球數變成三壞球無人出局
30082A62 0000	
30082A64 0003	
30082A66 0000	
E0086E92 FBFF0003	按下’L1’鍵球數變成二好球二人出局
30082A62 0002	
30082A64 0000	
30082A66 0003	

大盜伍右衛門～綾繫一家的黑影

801182E4 270F	金錢無限
80118310 0320	生命無限
80118312 0320	
801182E0 6363	擁有無限的貓
801182F0 FFFF	所有角色擁有全部秘技
801182F2 FFFF	
8011830F 00FF	一開始就可以用所有角色

餐廳王～史上最強的菜單

8014C848 FFFF	金錢無限
8014C84A 30FF	

模擬水族館

80067B2C FFFF	金錢無限
80067B2E 30FF	

魔王之戒

8007F296 03E8	體力不減
8007F29C 03E8	可無限使用S.P攻擊
8012F0DC 0000	時間無限

歡樂攻略叢書 第8彈

PS版

陸行鳥大冒險

完全攻略本

歡樂 監製